AMIGA • ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI

52 STRONY
ZAWIERA KGB NEWS

SECRET SERVICE

LUTY (2/94)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 18500

OSTROŻNIE SZKŁO PANCERNE

10

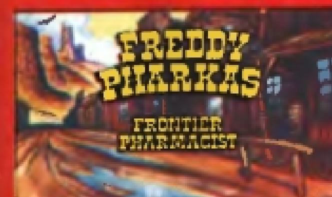
DARKSEED • MORTAL KOMBAT • MIGHT AND MAGIC 3 • FIRE AND ICE • BARBARIAN • TWO TOWERS • INCA 2 • POLICE QUEST 4 • HEIMDALL • SUBWAR 2050 • DOOM i inne



BLUE & GRAY



GOBLINS 3



FREDDY PHARKAS



ACES OVER EUROPE

FILM, GRA i KONKURS
ŁOWCA OSTATNIE STARCIE

Grafika: The Blue & The Gray

MENU

Dopiero co odetchnęliśmy po trudach świąt, a tu znowu jakieś ferie. Jak zwykle paru gości połamie ręce, paru innych połamie nogi, a prawdopodobnie najzdrowiej będzie przesiedzieć przed komputerem bo to człowieka nie zawieje, ani nieznani sprawcy go nie napadną. Święta zawocowały takimi ilościami gier, że my na pewno nie wyjedziemy – ktoś musi to przejść! Młodszej części publiki proponujemy wyskok do kina na „Łowcę – Ostatnie Starcie” i wzięcie udziału w Wielkim Konkursie Łowcy, do którego pozdrawiająca Was redakcja rękę też przyłożyła.

SECRET SERVICE MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

oraz
Andrzej Cwalina
Krzysztof Gałczyński
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Piotr Kos
Piotr Lutostański
Piotr Mańkowski
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora
Bogdan Stępień
Bogdan Wiciński
Anna Maria Woźniak

Desigo & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass®

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Wydawca
ProScript Sp. z o.o. – Warszawa

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
(godz. 9⁰⁰-15³⁰)
TYLKO dla faxujących
fax (0-22) 209-309

Special bonus greetings:
dla
Rodzimych autorów gier
którzy wierzą w polski rynek,
dwóch pokoleń kobiet
które pamiętają i wspierają
oraz
[illegible]

Rzut Okiem:



Beyond the Steel Sky,
Cannon Fodder,
CyberRace,
Fury and the Furries,
Imperium Galactica,
International Tennis,
King Maker,
Micro Machines, Sink or Swim,
Star Trek: Judgement Rites,
The Settlers

BEYOND THE STEEL SKY

Amiga, IBM PC

Po tajemniczej przygodzie fantasy w LURE OF THE TEMPTRESS ludzie z REVOLUTION przenieśli się w scenerię techno-miasta przyszłości. Nowa gra przygodowa nie kontynuuje wprawdzie systemu VIRTUAL THEATRE, lecz jej niewątpliwa zaleta to niebanalna fabuła i dobra grafika.

Z nieokreślonego jeszcze powodu bohater popadł w tarapaty i zbiegłszy z rozbitego w wypadku śmigłowca skrył się w starej fabryce. Rzecz dzieje się w Union City, a sprawa nie jest łatwa – nieprzekupni strażnicy, głupawy operator lasera i złowieszczo pracująca prasa hydrauliczna.



CANNON FODDER

Amiga

To rewelacyjny produkt twórców SENSIBLE SOCCER. Tym razem mając do dyspozycji grupę komandosów trzeba strzelać, strzelać, strzelać, ale nie bramki, tylko do złego i niedobrego wroga. Sterowanie myszą ułatwia nam życie, jazda czołgiem umożliwia stratowanie przeciwnika, lot helikopterem daje dużo wrażeń wizualnych, a broń to bazooka, granaty i co tam jeszcze przemysł zbrojeniowy wymyśli. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest podział na misje, czego brak w niektórych dobrych gierkach bardzo często psuł zabawę. Wszystkie operacje wykonuje się celowniczkiem, również na ludziach. Widok jest jak w sławetnym SOCCERZE – z góry.



CYBER RACE

IBM PC

Zapowiedzi porównywały CYBER RACE do sławetnej symulatoro-strzelaniny COMANCHE. Fabuła zawiera ciekawy pomysł przekształcenia wojny między przyszłościowymi przeciwnikami w nieustające zawody typu lataj-i-strzelaj. Prawdę powiedziawszy grafika przypomina raczej grę BEHIND JAGGI LINES z małego Atari, a system menu jest tak toporny, że CYBER RACE chyba nie zdobędzie wielu zwolenników.



FURY & THE FURR!ES

Amiga

Firma MINDSCAPE znana jest od bardzo dawna. Ma pod sobą z reguły dobre grupy programistów, którzy tym razem zabłysnęli bardzo przyjemną platformówką. Twoim zadaniem jest doprowadzenie czterech niesfornych stworków do wyjścia. Każdy z nich ma specyficzne umiejętności. Naszym zdecydowanym faworytem jest zielony, który bardzo przypomina Indianę Jonesa dzięki akrobatycznemu pokonywaniu przepaści za pomocą liny. Ładna muzyka uprzyjemnia grę, która w parze z dobrą animacją i grafiką tworzy efektowną całość. Jeśli lubisz pogłówkować i charakteryzujesz się małpią zręcznością to będzie naprawdę dobra zabawa.



IMPER!UM GALACT!CA

IBM PC

Warszawsk firma MIRAGE zdecydowała się na wydanie PeCetowej wersji kosmicznej gry strategicznej IMPERIUM GALACTUM firmy SSI z małego Atari. Nowa gra polskich autorów nazywa się bardzo podobnie, lecz została napisana zupełnie od nowa. Gra wykorzystuje podwyższoną rozdzielczość i wygląda przyjemnie, są nawet porządne dźwiękowe wstawki. Zastrzeżenia mogą budzić tylko niezbyt przemyślane ekrany opcji ze skomplikowanym wprowadzaniem i prezentacją danych.



INTERNAT!ONAL TENN!S

Amiga, IBM PC

Wraz z INTERNATIONAL ATHLETICS gra ta została wydana przez AVALON na licencji ZEPPELIN GAMES. Obie gry ukazały się z prawie dziesięciomiesięcznym poślizgiem w stosunku do Zachodu, co jednak nie działa na minus, bowiem takie pomysły starzeją się pomału. INTERNATIONAL TENNIS może nie zachwyca graficznie, lecz jest grą pracującą przyzwoicie szybko i wymagającą bądź co bądź przygotowania. Brak tylko bardziej rozbudowanych opcji turniejowych, a poza tym długo nie było już tego typu gry na PC.



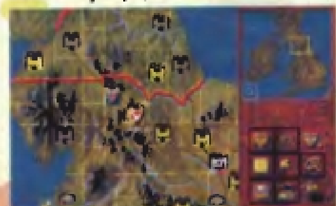
K!NG MAKER

IBM PC

W końcu ubiegłego roku firma US GOLD wprowadziła na rynek grę KINGMAKER. Jest to gra strategiczna, której fabułą jest Wojna Dwóch Róż – wojna domowa w Anglii (1455–1485). Toczyły ją dwie młodsze linie Plantagenetów walcząco tron. Miały one w herbie róże: Lancasterowie – czerwoną, Yorkowie – białą. Wojna zakończyła się objęciem tronu przez spokrewnionego z Lancasterami Henryka VII i jego małżeństwem z Elżbietą z Yorków. Ale tak wcale nie musi być! W KINGMAKER to właśnie ty możesz zostać królem Anglii. Warunkiem jest dobre dowodzenie w skali strategicznej (a właściwie operacyjnej) – przemieszczanie i koncentracja oddziałów oraz w skali taktycznej – bitwą.

Bitwę rozgrywa się w sposób podobny do CENTURIONA, zaś przemieszczanie i koncentracja (rozdzielanie) oddziałów dokonywane jest na mapie strategicznej (pełna i powiększony fragment) za pomocą czytelnych menu.

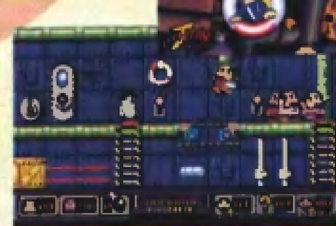
Gra ma duże możliwości konfiguracji i bardzo dobry HELP – TUTORIAL wyświetlany przed rozpoczęciem jej akcji a jeśli jest to potrzebne także w czasie gry. Dźwięk, muzyka i grafika dobre, algorytmy i model symulacji bitwy jeszcze lepsze. KINGMAKER ma duże walory edukacyjne – odwzorowuje sytuację polityczno – militarną z wielką dokładnością. Gra jest również zgodna z prawdą historyczną, jeśli pominąć drobne odstępstwa dokonane w celu jej uatrakcyjnienia. Na pierwszy rzut oka warta tego, żeby poświęcić jej dużo wolnych popołudni i wieczorów.



S!NK OR SW!M

Amiga, IBM PC

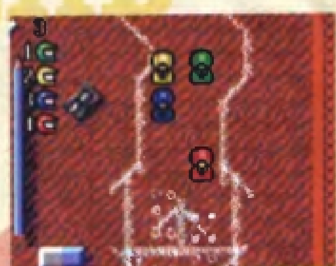
Wydana przez AVALON gra przypomina pomysł ze starego Spectrumowskiego WTHAS-a – uratować tonący statek i jego pasażerów. Główny bohater, niejaki Kevin Codner jest komandosem wysłanym na pokład, by utorować drogę zdesperowanym cywilom. Do pomocy ma bomby (wysadzanie przeszkód) i bliżej nieokreślony zestaw narzędzi (naprawianie cieknących rur). Gra ma wiele poziomów i została wydana prawie równocześnie na Zachodzie i w Polsce. Oprawa graficzna i dźwiękowa są przyzwoite – tę grę naprawdę można polecić!



M!CRO MACH!NES

Amiga, IBM PC

Brytyjskie studio małych form komputerowych, tzn. firma CODEMASTERS zabłysnęła tym razem wyścigówkami! Zasada jest podobna do tej w CARNAGE, tylko trasa wyścigu jest wiele większa niż jeden ekran. W grze może brać udział nawet czterech graczy, którzy mają do przejechania dość skomplikowaną trasę ze skoczniami, mostami i innymi przeszkodami.



STAR TREK: JUDGEMENT R!TES

IBM PC

Miłośnicy poprzedniej części – STAR TREK: 25th ANNIVERSARY będą zachwyceni. Sceptycy pozostaną sceptykami, bowiem nowy STAR TREK kontynuuje przerwaną historię przy praktycznie niezmienionej grafice i interfejsie użytkownika. Więcej jest elementów zręcznościowych, a fabuła dotyczy oczywiście podboju niezbadanych obszarów Kosmosu. Gra zajmuje jedenaście dyskietek, a instalacja trwa półtorej godziny! Po wszystkim mamy zjedzone 27 MB twardego dysku.



THE SETTLERS

Amiga

Była CIVILIZATION, był MASTER OF ORION, a teraz nadeszły czasy SETTLERS. Jest to nowa gra firmy BLUE BYTE, która jest chyba najlepszą niemiecką fabryką gier, znaną m.in. z BATTLE ISLE i HISTORY LINE. Maniacy strategii i inni będą z pewnością tym produktem zadowoleni. Sens gry zbliżony jest do CIVILIZATION, jednak szata graficzna, muzyka oraz odgłosy wydawane chociażby przez prosiaczka biegającego beztrosko po chlewiku są zachęcające. Wszystkie nowo wznoszone budowle, żniwa, rybak łowiący w rzece dzieją się niezależnie i świetnie wyglądają na ekranie. Szczerze powiedziawszy czegoś takiego jeszcze nie było i jest wielkim krokiem naprzód w kształtującym się dopiero systemie VIRTUAL THEATRE.



WYPRAWY KUPCA

To typowa gra handlowa, według schematu: „Kupuj i sprzedawaj z zyskiem." Akcja rozgrywa się u progu XXI wieku, fabułę tworzy porwanie córki bohatera, za którą kidnaperzy żądają astronomicznego okupu w nieprzekraczalnym terminie. Rozpoczyna się wyścig z czasem, w którym stawką jest 15 milionów dolarów albo... życie.

Posiadasz statek, na dzień dobry o wyporności 500 ton rejestrowych brutto (1 BRT = 100 stóp = 2.83 metra sześciennego) wraz z załogą. Tyle wystarczy o nim wiedzieć. Na jego pokładzie możesz przewozić dowolne towary: zarówno tzw. drobnicę (scalaki, roboty czy komputery), jak i fracht masowy w postaci rud metali. Nietonący sejf zapewni warunki do przechowywania papierów wartościowych, zaś w ukrytej ładowni znajdzie się dość wolnego miejsca do przewozu broni, narkotyków i pięknych niewolnic. żyć, nie umierać.

Istnieją różne możliwości zarabiania na życie. Najbardziej oczywistą z nich jest hazard. Ruletka w kasynie ma osiem numerów, ale nie wypada na niej zero. Szanse wygranej wynoszą 12.5%.

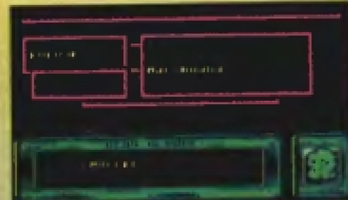
Równie prosty jest obrót papierami wartościowymi, których wielką zaletą jest, że nie zajmują miejsca w ładowni. Ceny na giełdzie są stabilne w ramach sesji, nie ma więc co próbować swoich sił w grze giełdowej, czy tym bardziej spekulacji. W WYPRAWACH papiery wartościowe to taki sam towar, jak cegły.

Nieco więcej zachodu wymaga handel elektroniką, żywnością i rudami metali, a to dlatego, że trzeba się liczyć z pojemnością ładowni. Im większa wyporność statku, tym większy ładunek można przewieźć na pokładzie – w związku z tym wyższy jest potencjalny zysk netto po upłynnieniu towaru. Na żywności można osiągnąć niezłe przebicie w miastach, gdzie wystąpił nieurodzaj, o którym można się dowiedzieć od informatora.

Zupełnie inaczej sprawy się mają ze Starym Szmuglerem. To taki cwaniak, który sprzeda ci towary atrakcyjne, aczkolwiek zabronione przez prawo: broń, prochy, egzotyczne panienki. Za sam przywilej spotkania z czarnorynkowym bonzem trzeba zapłacić twarzowe, w wysokości zależnej od uznania „ochrony". Każde następne spotkanie tego samego dnia jest już droższe, zdarza się też, że „szefa nima". Po sfinalizowaniu transakcji, ładunek bez względu na jego charakter zasypuje się fusami po kawie, co chroni go przed wykryciem przez psy policyjne.

W razie kontroli, najlepiej nie przyznawać się do nielegalnego frachtu. Funkcjonariusze czasem go znajdą, a czasem nie; poza konfiskatą towaru nie grożą żadne nieprzyjemne konsekwencje.

Stocznia jest miejscem, gdzie buduje się statki. To na wypadek, gdyby niewielka wyporność frachtowca Strzała, z którym rozpoczynasz grę, przestała ci wystarczać. Zwróć uwagę, że przestronna ładownia wymaga większych nakładów finansowych dla jej zapełnienia.



MIRAGE'93
ATARI – 1 dysk
HANDLOWA
80% Grafika | 80% Dźwięk | 90% Miodność
PRODUKCJA POLSKA
Cena w tys. zawiera VAT

Oprawa graficzna WYPRAW KUPCA jest raczej symboliczna. Dobre wrażenie robią komunikaty, wyświetlane w nakładających się na siebie okienkach. Interfejs użytkownika obsługiwany jest przy pomocy joysticka, co pozwala zapomnieć o podawaniu danych z klawiatury. Szybka muzyka, towarzysząca długiej rozgrywce, adekwatna jest bardziej do gry akcji.

Master

BARBARIAN

Podejrzane spelunki i gospody spod ciemnej gwiazdy to miejsca, w których agresorzy tacy jak ty czują się najlepiej. Siedząc ściśnięty na drewnianej ławie, z lewej strony czujesz ciężar swojego dwuręcznego miecza, z prawej – uwierający cię miecz sąsiada. Brodaci, długowłosi barbarzyńcy przekrzykują się ochrypłymi głosami, rzucając kamienne kości na pokryty odpadkami stół. Wino leje się strumieniem tak wartkim, jak spływające krwią opowieści barbarzyńskich wojowników. Tu nikt nie zapyta cię, kim jesteś, ani do czego używasz miecza. Trzymać się trzeba jedynie dwóch zasad: zawsze płacić rachunki i nigdy nie rozstawać się z bronią.

Naraz, ktoś mocarną pięścią uderza w stół z przeciętego wpół pnia drzewa, który łamie się na dwie części. Potężny barbarzyńca wstaje, unosząc miecz w prawicy, ściśniętej metalową szeroką bransoletą. Kilku innych wskakuje na ławy, dzierżąc w silnych dłoniach obnażone miecze. Pod karczmą ustawia się szereg łuczników. Zdrada! Królewscy siepacze przekupili część wojowników i podstępnie zaatakowali. Z gorejącym wzrokiem dobywasz swojego legendarnego miecza. Gospoda zamienia się w piekło. Nieszczęśnicy wyparci na zewnątrz, padają ofiarą długich strzał o stalowych grotach. Z dzikim okrzykiem na ustach, unosisz przywódcę zdrajców nad głową i ciskasz nim o klepisko. W chwilę potem...

Budzisz się w ciemnym i wilgotnym lochu, skuty łańcuchami jak wół, prowadzony na zarżnięcie. Przed sobą widzisz słaby blask ognia i półnagiego strażnika, który nachyla się nad tobą z pochodnią. Rozumiesz nieco jego warkotliwą mowę. Ty jeden ocalałeś z pogromu. Władca uczyni cię główną atrakcją święta ku Jego czci. Będziesz walczył o swoje życie.

Kiedy jesteś prowadzony na arenę, plebs obrzuca cię gradem ogryzionych kości. Głupcy, nigdy nie widzieli prawdziwego wojownika. Mógłbyś uciec prowadzącym cię wywłokom, ciągnąc ich za sobą na łańcuchu. Wojownik, który staje naprzeciw ciebie na kamiennej arenie, nie jest jednak wywłoką.

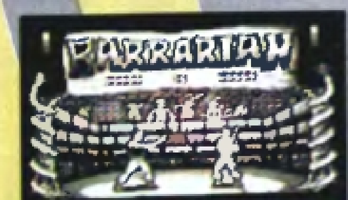
Masz szansę wynieść własną głowę na karku, jeśli perfekcyjnie opanujesz wszystkie możliwe ciosy. Każdy z nich ma zastosowanie w innej sytuacji, uderzenia różnią się także zasięgiem. Walka toczy się dosyć szybko, nie będzie więc czasu na działanie metodą prób i błędów. Dobry trening zapewnia gra na dwie osoby, nieruchomy przeciwnik poddaje się obróbce mieczem bez protestu. Efektowny, finałowy cios z obrotu, który kończy się dźwiękiem odcinanej głowy, można wykonywać głównie na treningu. Podczas prawdziwej walki głowy obcinają tylko najlepsi.

Poza znanymi w Barbarii ciosami mieczem, można jeszcze wykonywać nieoczekiwane uderzenia głową, kopnięcia, wykręcić młynka mieczem lub przetoczyć się po arenie, podcinając przeciwnika. To zresztą ulubiona taktyka komputera. Po zapędzeniu wojownika w kąt areny, jego przegrana staje się kwestią czasu. Możesz także osłaniać się mieczem (sam łatwo wyczujesz, w jaki sposób), co pozwala czasem zachować spójność głowy z resztą ciała.

Na koniec, ostrzega się przed nadmiernym przecenianiem swoich sił, gdyż grozi to oglądaniem własnej szyi w przekroju poprzecznym.

Pojawienie się BARBARIANA oznacza spełnienie pożądania, jakie przez długi czas trawiło Atarowców – gra ta jest od dawna znana na innych komputerach, a wersja atarowska jest polskiej produkcji! Postacie wojowników są duże i czytelnie animowane, walka może rozgrywać się w kilku różnych sceneriach. Niezła muzyka towarzyszy jedynie wyświetlaniu planszy tytułowej, podczas walki brzęczą uderzające o siebie miecze.

Master



AVALON'93
ATARI – 1 dysk
ZRĘCZNOŚCIOWA
90% Grafika | 90% Dźwięk | 90% Miodność
PRODUKCJA POLSKA
Cena w tys. zawiera VAT

TOP SECRET

Wtorek, godzina 16.00.

Obserwowana z pokładu śmigłowca dowodzenia ulica Muchomora wyglądała niczym strefa wojenna. W świetle płonącej stacji benzynowej majestatycznie przesuwała się kolumna transporterów opancerzonych piechoty, miażdżąc gąsienicami asfalt na całej szerokości ulicy. Prostopadła do Muchomora ulica Ptasia zarzucona była wszelkiego rodzaju wyposażeniem, z ciężarówki wyładowywano kartony z piwem. Operacja zapowiadała się obiecująco.

Załoga wozu jadącego na czele kolumny nie odrywała wzroku od radiostacji. Nad dźwięk sygnału wywoławczego, dowódca przełączył odbiór na ogólny głośnik. Komunikat pochodził ze śmigłowca dowodzenia: – Uwaga, do wszystkich jednostek. Podaję cel operacji. TOP SECRET.

Zaczęło się. W biegu dopinasz kamizelkę kuloodporną. Pod czaszką gonitwa myśli. Głęboki atak... Spenetrować teren przeciwnika, strzelać do wszystkiego, co się rusza. Nie brać jeńców. Na każdym odcinku do pokonania jeden lesz-czowaty uzbrojony przeciwnik, nie licząc zdalnie sterowanych robotów bojowych, które można zignorować. Zbierać zasobniki z energią oraz każdą znalezioną broń.

Oooops! Prawie dałeś się zaskoczyć. Szybki przewrót przez bark, strzał z biodra. Niedobrze, klient też nosi kamizelkę kuloodporną. Kolejne serie prują czarny materiał. Narescie, droga wolna.

Trzeba uważać na kolce, wysuwające się z ziemi. Na szczęście są rozsiane dosyć rzadko. Nie przekraczać wytrzymałości kamizelki kuloodpornej. Model czterowarstwowy. Można w nim umierać czterokrotnie.

Przypomnieć sobie plan operacji. Cztery etapy. Najpierw przez bazę wojskową przedostać się na ulicę i przedrzeć do śmigłowca. Stamtąd szybki przeskok w góry, potem zejście do obozu w dżungli. Znaleźć tajne materiały i zatrzeć za sobą ślady, podkładając ładunek wybuchowy.

I nie ma to tamto, musi ci się udać. Załatw to szybko i bezboleśnie.

TOP SECRET to strzelanina, przypominająca znanego Commodorowcom DROIDA. Na każdym z odcinków etapu trzeba pokonać przeciwnika, żeby możliwe było przejście dalej. Rozwiązania graficzne są nietypowe, w górnej części ekranu przesuwa się tło, akcja toczy się poniżej. Jedynie linia statusu standardowo umieszczona jest na dole ekranu. Oprawa muzyczna jest zróżnicowana, najciekawiej brzmi nostalgiczny motyw przed rozpoczęciem akcji. Gra nie wymaga szczególnego refleksu.

Master



MIRAGE'93
ATARI – 1 dysk
STRZELANINA
70% Grafika | 70% Dźwięk | 70% Miodność
PRODUKCJA POLSKA
Cena w tys. zawiera VAT



Joanna PARVINA Trzepiecińska i Mateusz JANIK Damięcki rozmarzeni na schodach.

Nieco będzie to skomplikowane, ale spróbujemy wam wyjaśnić genezę tytułu filmu. Otóż „Łowca" to polskojęzyczny skrót tytułu gry komputerowej pt. „Hunter from the Land of Great Bridges", którą otrzymuje od ojca na urodziny Janik – bohater filmu. „Ostatnie starcie" zaś, to nazwa ostatniego levelu i jednocześnie finałowego epizodu w filmie. Janik (Mateusz Damięcki) od pewnego momentu sam staje się łowcą i walczy o uwolnienie porwanego ojca (Wojciech Malajkat).

Tego jeszcze nie było u nas w kraju! Nie dość, że ktoś w końcu nakręcił film trącający o komputery, to jeszcze równocześnie z premierą filmu ukazała się na rynku gra komputerowa na Amigę. Wróćmy na chwilę do filmu, który jest kamieniem milowym w rozwoju przemysłu równoległej rozrywki.

Jednym z najstarszych i chyba najciekawiej zrealizowanych filmów poświęconych rzeczywistości wirtualnej (Virtual Reality) był „Tron" Stevena Lisbergera – wyświetlany w ubiegłym roku w naszej telewizji, a z nowszych produktów „Kosiarz Umysłów" Bretta Leonarda. Oba filmy próbują zhumanizować nieco świat komputerów poprzez odniesienia do życia codziennego. Tłumaczą skomplikowane sprawy nowoczesnej techniki na język wprawdzie mało precyzyjny, ale bardziej przyswajalny dla zwykłego śmiertelnika, który i tak nigdy nie pojmie jak to jest możliwe, że np. w telewizorze widać obraz.

ŁOWCA OSTATNIE STARCIE

W „Łowcy" mamy do czynienia z sytuacją nieco inną. Tu losy żywego człowieka i bohatera rozgrywanej przez niego gry komputerowej splatają się. Do pewnego momentu obie ścieżki fabuły podążają równolegle, by spleść się w nierozerwalną już całość. Żeby przeżyć, trzeba wygrać! Nieświadomie wypowiadanymi kwestiami postacie filmu prowokują los, by zmusił je do walki o swoich bliskich z ożywionymi czarnymi charakterami gry HUNTER. Akcja zawiera typowe dla gier elementy: czynnik upływającego czasu, odpowiednie zastosowanie rekwizytów będących wyposażeniem bohatera, odgadnięcie i podanie hasła finałowego.



Tomasz THORN Sapryk i Sławomir GAETH Orzechowski gnoją Wojciecha DUŻEGO JANA Malajkata.

Film „Łowca – Ostatnie Starcie" jest pierwszą pełnoekranową jaskółką szału gier komputerowych. Nie ma róży bez kolców i w kilku miejscach wyszedł jednak brak orientacji scenarzysty w dość podstawowych sprawach. Bohaterowie permanentnie nazywają cartridge do GameBoya dyskietką, a samą konsolę grą. Druga wpadka – GameBoy ma grafikę czarno-białą, a pokazywana w filmie gra jest kolorowa. Poza tym pan Guido jadąc autobusem grał, świecąc do kamery pustym gniazdem na cartridge. Są to drobiazgi i uważamy, że można przymknąć na nie oko, ale następny film winni cenzurować pod tym kątem specjaliści!



„Łowca" Level 1 – Pościg, Amiga

Powiedzieliśmy, że razem z premierą „Łowcy" (20 stycznia 1994 r. w kinie Luna w Warszawie) ukazała się gra komputerowa. ŁOWCA firmy MTL MAXFILM (dystrybucja IPS) na Amigę otwiera serię „komputerowych hitów wielkiego ekranu", co Amerykanie nazywają krótko „sequel". Gra jest zręcznościówką i obejmuje cztery etapy: ucieczkę samochodem przed mikrobusem porywaczy, kompletowanie wyposażenia Łowcy w mieszkaniu, rajd motorynką oraz zbieranie liter hasła w tunelach metra. Już po pierwszym spojrzeniu widać: gra jest dość trudna! Nic dziwnego, wszak jej ukończenie owocuje poznaniem kluczowego dla filmu hasła, dzięki któremu można wziąć udział w super konkursie (szczegóły na stronie obok) z bardzo atrakcyjnymi nagrodami. Do samej gierki jeszcze wrócimy, choć już teraz wypada nadmienić, że jest ona atrakcyjnie wydana, ma bardzo profesjonalnie przygotowaną obwolutę i zawiera jako dodatek książkę – scenariusz filmu.

Inicjatywa (tak mawiano przed 1989 rokiem) pod hasłem ŁOWCA pokazuje, że zaczyna się u nas już dziać coś więcej, pokazuje też, że polski film może być barwny i optymistyczny. Film zawdzięcza wygląd niewątpliwie panu Jerzemu Łukasiewiczowi, który już nie raz pokazał klasę, np. Vabank I i II, Sexmisja, Kingsajz. Tym razem mistrz zamienił kamerę na krzesełko z napisem Director.

Waldemar Nowak
Marcin Przasnyski

P.S. Pragniemy uprzedzić wyjadaczy, że „Łowca" to nie „Gry Wojenne" ani „Gwiezdne Wojny". Jest to produkcja kierowana głównie do młodszej publiczności (10-13 lat) – rówieśników Janika. Na marginesie mówiąc, naszą absolutną faworytką wśród postaci filmu jest najbardziej dojrzała aktorsko Dzidzia (Martyna Dłużniewska). Zaś Wojciech Malajkat to już prawdziwa legenda polskiej komputeryzacji.





Ty, Gaeth!! Co on tu robi? Przecież w tym miejscu plakatu powinien wrzeszczeć Janik!

SPACE CRUSADE



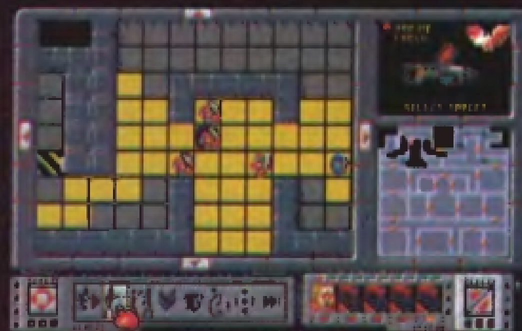
– Dobranoc, Panie ministrze – powiedział stróż nocny, kiedy zamykałem drzwi swojego gabinetu.

– Dobranoc – odpowiedziałem i poszedłem w stronę głównego hallu, a potem w lewo do wyjścia.

– Dobranoc – zawołał strażnik.

– Dobranoc.

Wyszedłem na zewnątrz. Nowiutki poduszkowiec Mercedesa już czekał. Ach, co za maszynka. Już miałem otworzyć drzwi, kiedy usłyszałem za sobą kroki. Upuściłem teczkę, sięgając jednocześnie drugą ręką do kieszeni płaszcza po mojego shotguna. Obróciłem się na pięcie i wymierzyłem broń w zbliżającą się postać.



– Harry! to ja ...

Faktycznie. To był on. Minister do spraw kontaktów z obcymi. Stał przede mną z twarzą białą jak papier.

– Jezu, mało cię nie rozwaliłem.

– Przepraszam, że się skradałem, ale byłoby lepiej gdyby nikt nas nie widział.

– W takim razie zapraszam do środka. Podrzucić cię gdzieś?

– Do domu prezydenta.

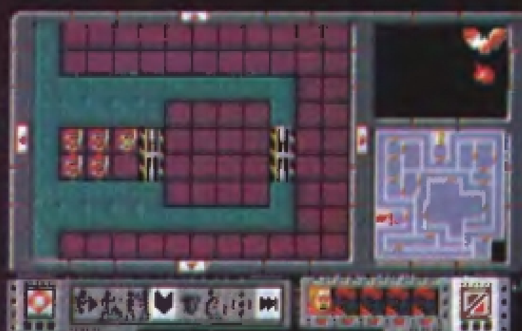
Przerwałem na chwilę rozmowę, aby zaprogramować trasę pojazdu.

– Dobra. Mów o co chodzi.

– Szykuje się robota dla twoich chłopaków...

– Znowu kłopoty z obcymi?

– Tak. Przypadkiem wpadło w ich ręce parę ważnych dla nas rzeczy, które musimy szybko odzyskać. Nikt nie może się o tym dowiedzieć. Musimy zachować twarz przed społeczeństwem.



No tak. Do kogo innego mieliby się zwrócić ze swoimi problemami? Zresztą, pośrednio dotyczyło to także mnie. W końcu tylko ja, jako minister wojny posiadałem grupy wyszkolonych komandosów i to moi chłopcy robili akcje na obcych. Dzięki temu udawało się ich jakoś kontrolować. A teraz...

– Mogę ci zaoferować trzy nowe, jeszcze nie przetestowane drużyny – starałem się nie wzbudzić jego przesadnego zainteresowania.

– Co to za drużyny?

– Każda składa się z jednego człowieka – kapitana i czterech specjalnie skonstruowanych robotów – żołnierzy. Opracowałem dla nich nowe typy broni.

– Jaka to broń?

– Tu są projekty – odparłem i zajrzałem do teczki – Spójrz: BOLTER – karabin elektrowyładowczy małej mocy. Dobry do niszczenia przeszkód i słabych przeciwników.



ASSAULT CANNON – karabin szturmowy średniej mocy. Czasem udaje się nim niszczyć silnych przeciwników.

PLASMA GUN – ciężki karabin plazmowy. Niszczy wszystko po liniach prostych (poziomo, pionowo i na skos)

MISSILE LAUNCHER – wyrzutnia. Najgroźniejsza broń. Strzela w dowolny widoczny punkt. Nie należy jej używać, gdy w pobliżu celu znajduje się ktoś z twoich żołnierzy (chyba że chcesz go stracić)

Dla kapitana przygotowałem:

POWER AXE AND BOLTER – elektryczna siekiera i bolter. Ten zestaw pozwala kapitanowi dobrze walczyć wręcz i strzelać.



POWER GLOVE AND POWER SWORD – elektryczna rękawica i miecz. Kapitan nie może strzelać ale jest nie do pokonania w walce wręcz.

HEAVY BOLTER – zmodyfikowana i bardziej uniwersalna wersja karabinu prądowego. Kapitan dobrze strzela ale podobnie jak wszyscy żołnierze jest słaby w walce wręcz.

– Czy to wszystko ?

– Nie. Są jeszcze akcesoria dodatkowe:

BIO SCANER – pozwala na identyfikacje nieznanej formy na dowolną odległość.

MEDI–KIT – przywraca wszystkie punkty życia kapitanowi (kapitan ma ich sześć a żołnierze po jednym).

MELTA BOMB – powoduje, że w walce wręcz twój żołnierz losuje większą siłę

BLIND GRENADES – oślepia obcych. Powoduje, że nie zaatakują cię w następnej turze.

TARGETER – powoduje, że w czasie obrony lub ataku żołnierz, który ma zamontowane to urządzenie w swojej broni, będzie mógł powtórnie losować swoją siłę.

DIGITAL WEAPONS – kapitan niebieskich będzie mógł powtórnie losować swoją siłę.

BIONIC EYE – To samo dotyczy kapitana żółtych

BIONIC ARM – i czerwonych

BOLT PISTOL – Powoduje, że żołnierze z bolterami będą losowali większą siłę w walce wręcz.

COMBI WEAPON – Aby korzystać z tego urządzenia kapitan musi mieć HEAVY BOLTER. Może go wtedy używać normalnie lub jako PLASMA CANNON.

SUPERSENSORS – Żołnierze z ciężką bronią poruszają się bardzo wolno. Ta opcja pozwoli im dotrzymać kroku swoim kolegom z bolterami.

FORCE FIELD – Podnosi odporność zbroi kapitana do trzech.

CLOSE ASSULT BLADES – Żołnierze z bolterami mogą walczyć wręcz po przekątnej. Przeciwnik będzie się wtedy bronił z pomniejszoną siłą.

– Masz coś jeszcze ?

– Oczywiście. Roboty są sterowane dodatkowymi rozkazami:

MOVE IT! – Żołnierze mogą poruszać się dwa razy w ciągu tury i raz strzelać.

FIRE! – Żołnierze mogą dwa razy strzelać w ciągu tury i raz się poruszać.

BY SECTION! – Żołnierze mogą albo dwa razy strzelać albo dwa razy się poruszać.

CLOSE ASSULT! – Żołnierze z bolterami mogą strzelać podczas walki wręcz.

PHOTON GRENADES! – Obcy będą losowali mniejszą siłę w czasie walki wręcz.

HEAVY WEAPON! – jeden z żołnierzy z ciężką bronią może dwa razy strzelać i dwa razy się poruszać w ciągu tury. Rozkazy te nie dotyczą kapitana.

– Tak! To jest to, czego szukamy. Zapewne chciałbyś się dowiedzieć, z czym będziesz walczył:

UNIDENTIFIED – nieznana forma (wiesz, że coś się czai ale nie wiesz co – użyj BIO SCANER).

RUBBLE – blokady stawiane przez obcych (uniemożliwiają przejście – trzeba je rozwalić strzałem lub ręcznie)

GRETCHIN – najsłabszy przeciwnik. Strzela niecelnie i bardzo słabo walczy wręcz.

ORK – jest silniejszy od poprzednika, ma też lepszą broń.

CHAOS MARINE – dość groźny. Dobrze strzela.

CHAOS MARINE WITH HEAVY WEAPON – to kumpel poprzednika uzbrojony w wyrzutnię.

CHAOS COMMANDER – Walczy wyrzutnią. Może narobić nieco problemów.

ANDROID – Także niebezpieczny. Ma bardzo mocną broń.

SOUL SUCKER – wyjątkowo odporna bestia. Nie ma czym strzelać ale w walce wręcz jest mistrzem. Zaleca się szybko go usunąć zanim zacznie szaleć.

DREADNOUGHT – potężna maszyna z którą będzie najwięcej roboty. W każdej misji jest tylko jeden egzemplarz. Niezawodny sposób to zmiażdżyć drzwiami.

– Myślę, że moi chłopcy poradzą sobie ze wszystkim.

– Nie wątpię. Ale jak sterować twoimi żołnierzami?

W odpowiedzi wyjąłem z teczki komunikator i włączyłem go.

– Widzisz te ikony na dole ekranu? Pierwsza z lewej umożliwia przesuwanie mapy. Następne to poruszanie, strzał, walka wręcz, rozkazy dla robotów, dodatkowe akcesoria, otwieranie/zamykanie drzwi, skanowanie terenu (wykrywanie obcych), koniec tury. Następne ikony służą do wskazania postaci którą będziesz sterował, a ta ostatnia to zmiana widoku na trójwymiarowy. Czy to nie dom prezydenta?

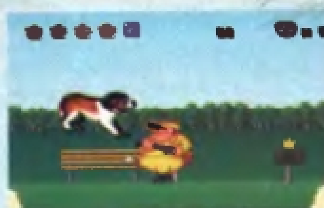
– Tak. Spotkamy się jutro żeby omówić szczegóły. Dobranoc.

– Dobranoc.

Polityków podsłuchał Dr Destructo

GREMLIN'93
1 MB AMIGA
ATARI ST
PC VGA, SB
PC 1, AMIGA 2+1, ATARI ST 1
STRATEGIA
85% Grafika 80% Dźwięk 85% Możliwości





BEETHOVEN'S 2nd

Elegancka psia rodzinka – Tata Beethoven, Mama Beethovenowa i czworo brzdąców klawiszy. Niesforna dzieciarnia rozbiegła się po mieście i teraz stary musi znaleźć każdego psiaka i dostarczyć zrozpaczonej żonie.

Chubby zawieruszył się na przedmieściach, Mo zgubiła się w parku, Tchaikovsky utknął nad jeziorem, zaś Dolly przepadła na pustkowiu. Zadanie starego: dotrzeć do szczeniaka, oszczekać gnoja, w zęby go i z powrotem do domu!

John Zabiyaka



KLAWISZOLOGIA

kursory lub joy – poruszanie
A – skok
fire (SPACJA) – szczekanie
góra + fire – czochranie się
dół + fire – chwytanie w zęby

HITEC'93
1 MB AMIGA
PC VGA, SB
PC 1, AMIGA
ZRĘCZNOŚCIOWA
75% Grafika 75% Dźwięk 80% Możliwości

FIRE AND ICE





FIRE & ICE to najbardziej typowa z typowych zręcznościówka – rytmiczna muzyczka, bieganie-skakanie-strzelanie, kilka plansz w różnych sceneriach, a na końcu decydujący pojedynek z uosobieniem zła.

Cool Coyote ma twardy orzech do zgryzienia. Z krainy wiecznego lodu musi dostać się do samego Egiptu, gdzie w sercu piramidy zmierzy się z Okropnym i Złym Kościejem.

Centrum Dowodzenia Temperaturą Kuli Ziemskiej postawiło przed Coyote zadanie, któremu powinien sprostać, bo inaczej rozchwiany energetycznie świat przekształci się albo w lodówkę, albo w kuchenkę mikrofalową.

Droga wiedzie z lodowej krainy przez lasy, zamek, wodospady, skały i powietrzne wysepki – zamieszkałe przez odpowiednich do scenerii tubylców. Bronią Coyote są specjalne mrożące kulki, które zatrzymują na chwilę tubylca – Coyote jeśli zdąży, może go wtedy elegancko wdeptać w ziemię. Niektórzy tubylcy mają przy sobie fragmenty specjalnego klucza, który w całości otworzy przejście na następną planszę.

To nie koniec atrakcji, bowiem po drodze czekają zastawione najróżniejsze pułapki – spadające sople, trujące kwiatki, ostre dzidy albo ziejące chłodem przepaście.

W specjalnych skrzynkach ze znakiem zapytania Coyote znajdzie dodatkową broń, tzn. usprawnienie działania swoich mrożących kulek. Wredni tubylcy posługują się różnymi technikami obrony, a standardowe kulki to za mało...

Na końcu czeka męska Kostucha, która nieoczekiwanie wylatuje z niepozornego krzesła. Trzeba ją zabić na śmierć, a wtedy... będzie ani mroźno, ani ogniście, tylko zupełnie tak sobie.

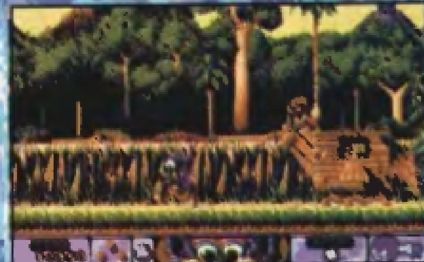
Runs'N'Sóses

BRONIE

Duże kule – spadając rozbijają się na mniejsze
Średnie kule – nie rozbijają się, tylko gromadzą na ziemi
Skaczące kule – podskakują i pękają w powietrzu jak Bobby-Traps w Wietnamie
Fontanna kulek – i wszystko wokoło jest w kulkach
Szczekanie – skuteczne postraszenie wroga
Chmurka – poraża przeciwnika kwaśnym deszczem
Magia – chroni przez chwilę najbliższe otoczenie Coyote

KLAWISZE TRAINERA

1..7 – wybór dodatkowej broni
F7, F8 – zmiana levelu
k – skompletowanie klucza



Las tropikalny, PC



W świątyni, PC



CRAFT GOLD'93
1 MB AMIGA
PC VGA, SB
PC 1, AMIGA 2
ZRĘCZNOŚCIOWA
85% Grafika 85% Dźwięk 90% Możliwości





Zapowiedzi dotyczące kolejnego symulatora z serii GREAT WAR PLANES były pełne euforii. Screeny wyglądały obiecująco – wszystko w podwyższonej rozdzielczości (HiRes) z cieniowaniem Gourauda. Miał to być symulator o wiele lepszy od poprzednich, lecz ostateczny wygląd nieco różnił się od zapowiedzi.

ACES OVER EUROPE bardzo niewiele odbiega od poprzednich Asów (znad Pacyfiku). Uważny obserwator dostrzeże bardziej dopracowane sylwetki samolotów i bardziej miękkie reagowanie na stery, jednak zmiany są niestety niewielkie.

ACES OVER EUROPE daje możliwość latania różnymi samolotami myśliwskimi ówczesnych państw uczestniczących w II Wojnie Światowej. Do wyboru jest kilka kampanii. Wielka szkoda, że wszystkie scenariusze dotyczą dwóch ostatnich lat wojny, czyli obejmują lądowanie w Normandii i upadek Trzeciej Rzeszy.

Tak jak poprzednie, ACES OVER EUROPE jest bardzo dobrym symulatorem. Grafika i dźwięk stoją na standardowo bardzo wysokim poziomie. Wybór opcji uprzyjemniają ładne rysunki, zdjęcia z motywami walk lotniczych i wiele animacji z twoimi wyczynami.

TAKTYKA WALKI

Pilot myśliwski nie mógł uskarżać się na brak zajęcia, czy monotonię rutynowo wykonywanych zadań. Aby zrobić na tym stanowisku karierę lub chociażby dotrwać do końca wojny, musisz opanować dwa odmienne rodzaje zadań: walkę powietrzną oraz atakowanie celów naziemnych. Niezależnie od wybranego typu samolotów, będziesz miał do czynienia zarówno z jednym jak i drugim, tyle że w różnych proporcjach. Jeżeli lubisz tylko walkę z samolotami przeciwnika, wybierz stronę aliantów (USA lub Wielka Brytania), a za swój samolot P-51D Mustang, lub Spitfire. Zwolennicy precyzyjnego bombardowania bardziej zadowoleni będą z dwusilnikowych Mosquito czy Lightingów.

WALKA POWIETRZNA

Podstawowym zajęciem pilota myśliwskiego II Wojny Światowej było ruszanie głową – w sensie jak najbardziej dosłownym. Przegapienie nadlatującego przeciwnika groziło, że już do końca życia zastanawiał się będzie nad tym, skąd wzięła się w jego ciele ta wielka dziura po 20-milimetrowym pocisku...

W ACES OVER EUROPE na szczęście nie będziesz miał aż takich zmartwień. Twoi koledzy z eskadry mają jastrzębi wzrok, więc w trakcie przelotów możesz się odprężyć. W trakcie samej walki będzie już całkiem inaczej. Widok samolotu wroga za twoim ogonem będzie ostatnim widokiem, jaki będziesz w stanie zarejestrować, bo za moment on cię zestrzeli. Jak unikać wroga, którego jeszcze nie widzisz, a gdy zobaczysz to już za późno na unik? Tę zagadkę pozostawiam miłośnikom medytacji transcendentalnej i posiadaczom trójwymiarowej wyobraźni.

Samolot myśliwski najłatwiej jest zestrzelić od tyłu. Masz wtedy najwięcej czasu na celowanie, a przeciwnikowi trudno będzie uciec spod ognia jakimś zaskakującym manewrem, którego nie mógłbyś skopiować. Gdy siedzisz już na ogonie przeciwnikowi pamiętaj, że w powietrzu są jeszcze jego koledzy, których może wezwać na pomoc. Najgłupszym co możesz zrobić, to zapomnieć o regularnym oglądaniu się za siebie. Jeżeli pomoc nie nadejdzie, to nie powinieneś pozwolić facetowi uciec. Komputerowi lotnicy mają bardzo ograniczony repertuar zwodów, choć wykonują je zdecydowanie i z dużą konsekwencją. Klasycznym manewrem jest beczka. Wykonanie tego manewru prowadzi do tzw. walki kołowej, w której walczący, zacieśniając zakręt, starają się wyjść na ogon przeciwnikowi i umieścić sylwetkę jego samolotu w krzyżu celownika (nie zapominając o odłożeniu niezbędnej poprawki!).

Taki sposób rozegrania walki będzie odpowiedni, jeśli masz bardzo zwrotny samolot, np. P-51, Spitfire, Fw-190A lub D. Jeżeli samolot przeciwnika jest tak samo zwrotny jak twój, lub nawet zwrotniejszy, nie przesądza to jeszcze o wyniku walki. Drugim czynnikiem wpływającym na promień skrętu jest prędkość samolotu. Możesz ścieśnić zakręt redukując moc silnika, lub kierując nos samolotu nieco ponad horyzont. Wydaje się, że piloci przeciwnika nie wykorzystują tych możliwości do końca, i gdy zyskasz przewagę, będą ratować się raczej zmianą kierunku skrętu, niż dalszym jego zacieśnianiem.

W trakcie walki powinieneś stale pamiętać o silnych i słabych stronach własnego samolotu. Jeżeli twój samolot ustępuje przeciwnikowi zwrotnością, nie jest to jeszcze tragedia. Może ma za to większą prędkość wznoszenia? Np. Lighting nie ma szans w kołowej walce z Focke-Wulfem (Fw-190A), ale szybciej zyskuje wysokość. Wykorzystaj tę właściwość do szybkiego odzyskiwania wysokości i atakowania przeciwnika z góry. Manewruj też raczej w pionie (pętla, przewrót Immelmanna) niż w poziomie.

ACES OVE

Jeśli chcesz uniknąć zestrzelenia, nigdy nie leć prosto! W razie ostrzelania z daleka nie wykonuj prostych manewrów tylko w jednej płaszczyźnie (np. długich zakrętów w poziomie). Jeśli przeciwnik celuje do ciebie, będzie miał czas by odmierzyć odpowiednią poprawkę do strzału. Gdy wykonasz energiczny nawrót, zarówno w pionie jak i w poziomie, z manewru obronnego możesz przejść od razu do ataku. Komputerowych pilotów można zdezorientować. Nie są oni asami akrobacji, lecz celują tak, jakby całe życie spędzili na strzelnicy. Nie wchodź im lekkomyślnie pod lufy!

ATAK NA CELE NAZIEMNE

Bombardowanie? To bardzo proste: cel jest nieruchomy, samolot leci po prostej, bomby po paraboli. Możesz ułożyć sobie równania drugiego stopnia lub zwyczajnie wysilić wyobraźnię. Najprościej nadlecieć nad cel poziomo, na wysokości nieco ponad 1000 stóp, wcisnąć F6 i zrzucić bomby, gdy cel pojawi się u góry ekranu. W ten sposób najłatwiej trafić w cel i zostać zestrzelonym przez artylerię przeciwlotniczą.

Inaczej wygląda bombardowanie z lotu nurkowego. Pod względem celowa-







Nietypowy sprzęt jak na tamte czasy!



Bosacka kołomyja, PC



EUROPE

nia jest podobne do ataku rakietami. Rakiety mają jednak własny napęd i możesz oczekiwać, że polecą na cel, który masz w celowniku. Bomby nie mają silników, więc musisz celować poza cel, w który chcesz trafić i zwalniać bombę niezbyt wysoko nad celem.

Atak rakietami i ogniem działek nie powinien przysparzać kłopotów. Jedynym problemem jest ziemia, z którą na pewno nie powinieneś się zderzyc. Najlepszym torem lotu jest łagodne nurkowanie. Większym problemem może być natomiast znalezienie celu ataku. Jeśli jest to pociąg lub kolumna czołgów, na pewno nie zauważysz ich z wysokości ponad 3000 stóp. Rekomenduję 1000 stóp. Jeśli całkiem nie możesz znaleźć celu, spórz na mapę i wywołaj RECON PHOTO. Pod zdjęciem będziesz miał napisaną aktualną odległość i kurs do celu.

MISJE

Baza obarcza cię różnymi perfidnymi misjami, za wykonanie których niewiele chwałą, zaś za nie wykonanie krytykują niemiłosiernie. Jeśli walczysz w kampanii, dowództwo narzuca ci misje, jeśli natomiast wybierzesz opcję FLY SINGLE MISSION możesz wybrać, w jaki sposób chcesz zginąć:

– TRAINING MISSION – różne misje treningowe pozwalające zapoznać się z samolotami, uzbrojeniem i taktyką walki. Podczas treningu możesz ćwiczyć wszystkie rodzaje misji.

– DOGFIGHT A FAMOUS ACE – walka powietrzna z jednym z asów ówczesnego lotnictwa. Starcie z mistrzem walki w przestworzach jest bardzo ciężkie i najczęściej to właśnie ty przyglebisz.

– DOGFIGHT A SQUADRON – walka powietrzna pomiędzy dowodzoną przez ciebie grupą lotniczą, a samolotami wroga. Podczas tej walki można potrenować działanie w grupie, a także nauczyć się rozpoznawania samolotów. W tej grze bardzo duże znaczenie ma rozpoznanie przeciwnika, gdyż może się okazać, że właśnie odstrzeliłeś skrzydło sojuszniczej maszynie. Rozpoznanie jest proste jeśli chodzi o samoloty znacznie różniące się sylwetką (np. łatwo odróżnić P-38 od Focke-Wulfa), jednak z daleka podobne samoloty odróżnia się bardzo trudno.

– FIGHTER SWEEP – kolejna misja związana z walką w powietrzu.

– SCRAMBLE – wrogie samoloty atakują twoje lotnisko. Twoim zadaniem jest ochrona instalacji naziemnych przed atakiem. Jesteś w niekorzystnej sytuacji, gdyż przeciwnik ma nad tobą przewagę wysokości i prędkości. Podczas II Wojny Światowej bardzo trudno było chronić lotniska przed zmasowanymi atakami, dlatego też utrzymywano pewną ilość samolotów w powietrzu.

– ESCORT BOMBERS – twoim zadaniem jest eskorta grupy bombowej. Musisz eskortować bombowce do celu, a następnie dopilnować ich powrotu do bazy. Jeśli walczysz po stronie alianckiej, to na ogół im bliżej końca wojny, tym ataki niemieckie stają się słabsze i nieskładna. Wcześniej doskonali niemieccy lotnicy potrafili rozbić całe zgrupowania bombowe (z jednej wyprawy bombowej na Zagłębie Ruhry powrócił jeden samolot ze wszystkich bombowców i samolotów eskorty). Gdy eskortujesz bombowce zwracaj uwagę na wszystkie maszyny uszkodzone i te, które opuściły szyk, gdyż bombowce w zwartym szyku potrafią dość dobrze nawzajem się osłaniać, prując z niezliczonej ilości działek i kaemów, zaś pojedyncze są bardzo łatwym łupem.

– FLY A HISTORIC MISSION – możesz wybrać jedną z kilkunastu misji, które miały naprawdę miejsce podczas II Wojny Światowej.

– INTERCEPT BOMBERS – twoim zadaniem jest atak na grupę bombowców przeciwnika. Różne stosowano metody ataku, jednak podstawowym problemem jest wyczucie w miarę spokojnego kawałka przestrzeni. Istotną rolę odgrywa przy tych misjach element zaskoczenia.

– ANTI-SHIPPING STRIKE – atak na zespół morski. Jest to trudne zadanie i na ogół do takich misji używano lotnictwa morskiego wyposażonego w torpedy. Przy takim ataku pamiętaj, by podchodzić w miarę nisko i po ataku jak najszybciej wyrwać się ze strefy ognia.

– INTERDICTION – atak na określone cele naziemne na terenie przeciwnika. Bardzo utrudnia życie przy tych atakach obrona przeciwlotnicza, dlatego też warto zniszczyć parę stanowisk przeciwlotniczych przed atakiem na cel główny. Dobrze przeanalizuj zdjęcia lotnicze z zaznaczonymi celami, aby uniknąć niszczenia stodół zamiast bunkrów. Przy ataku rakietowym pamiętaj, by dobrze wycelować miejsce uderzenia, zaś przy bombardowaniu warto używać widoku w dół.

– CLOSE SUPPORT – znów atak na cele naziemne przeciwnika. Na ogół przy tych misjach będziesz atakował kolumny pancerne i konwoje ciężarówek. Musisz tylko uważać, by nie grzebnąć w glebę, bo reszta to łatwizna.

– CROSSBOW – uczestniczysz w operacjach mających na celu osłabienie potencjału militarnego przeciwnika. Będziesz uczestniczył w atakach na różne cele np. radary, lotniska, magazyny.

KaYteck & PeYotl

DYNAMIX'93

PC VGA, SB PC 3

SYMULATOR

90% Grafika 80% Dźwięk 90% Możliwości

Ctrl-B – skok ze spadochronem
D – odrzucenie zewnętrznego zbiornika paliwa
G – przełącznik działek i karabinów maszynowych.
F – klapy (przełącznik trzypozycyjny)
L – podwozie
M – mapa nawigacyjna
R – odpalenie rakiet
BACKSPACE – zrzut bomb
< i > – ster kierunku
SPACJA – spust

KLAWISZOLOGIA

+, –, 1-9 – zmiana mocy silnika. 9 nie jest mocą maksymalną i naciskając „+" możesz wydusić jeszcze trochę.

Widoczki:
F1 – do przodu
F2 – do tyłu
F3 – w lewo
F4 – w prawo
F5 – w górę
F6 – w dół
F7 – widok na samolot
Naciskając drugi przycisk joysticka i poruszając nim, możesz obejrzeć swój samolot ze wszystkich stron.
F10 – ekran opcji
A – autopilot



Dumni alianci atakują, PC

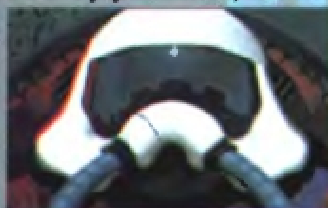


Czasem dumni też uciekają, PC





Podwodny symulator lotu, PC





– Karta pływacka jest? – zapytał przewodniczący.

– No, mhmm, jakby to powiedzieć? Raczej nie. Zdecydowanie nie ma – odpowiedziałem.

– No to do łodzi podwodnych – zagrzmiał wyrok.

– Ale ja myślałem o myśliwcach – cichutko zauważyłem.

– O myśliwcach? Bez karty pływackiej?! Mowy nie ma! – krzyknął szef komisji – Wybierać: Mars lub łodzie podwodne!

– To ja już wezmę te łodzie – powiedziałem, myśląc o karnych kompaniach na Marsie.

W ten sposób dostałem się do podwodnych sił amerykańskiej floty morskiej. Pod wodą spędziłem wiele godzin (połowę w bajorku treningowym, gdyż Ameryka dba o swoich chłopców) i coraz mniej podobało mi się w wojsku. Dyscyplina rozluźniała się, każdy kombinował jak mógł. Kapitan wyjeżdżał połowę rocznego zapasu paliwa dla podwodnej łodzi dalekiego zasięgu na swoim małym skuterku, operatorzy aparatury lokacyjnej założyli kapelkę i większość czasu spędzali na nagrywaniu i słuchaniu muzyki na wspaniałej aparaturze znajdującej się na pokładzie amerykańskich łodzi podwodnych, od wielu rejsów nie przenosiliśmy też żadnej broni, gdyż oficer torpedowy założył własną firmę i przewoził zamiast torped słodycze lub odpady radioaktywne. Odpalał część kasy nawigatorowi i pływaliśmy między portami wyznaczonymi przez niego, a nie przez dowództwo.

Postanowiłem więc opuścić wojsko i podjąć działania wojenne na własną rękę. Okres był ku temu bardzo dobry, gdyż wiele wielkich korporacji rywalizowało ze sobą w kosmosie, powietrzu, na lądzie i pod wodą. Mnie interesowała podwodna część tego biznesu.

Dowiedziałem się, że każdy początkujący najemnik powinien skończyć kurs. Toteż zapisałem się do owej sobotniej szkółki dla zabójców. Centrum operacyjne składało się zawsze z tych samych elementów, mogę sobie w nim wybrać którąś z kampanii (NEW CAMPAIGN), wskoczyć do symulatorka (SIMULATED COMBAT), pobawić się opcjami gry (GAME OPTIONS), powiedzieć wszystkim kto ja jestem (PILOT ROSTER), przeczytać rozkazy (MISSION BREFING), wybrać sprzęt (CONFIGURE SUBS) i rozpocząć misję (BEGIN MISSION).

Urządzeń, którymi można wykańczać bliźnich jest niewiele, ale są za to dosyć skuteczne. Zawsze do wyboru mam torpedy (moje ulubione), rakiety i wabiki na torpedy (DECOY). Później przyszła kolej na zapoznanie się ze sprzętem, jakim są jednoosobowe wielofunkcyjne łodzie podwodne. Składają się one z pancerza, bebechów i ekranów. Niewiele obchodzi mnie pancerz (byle trzymał), także mało interesujące są bebechy (byle działały), jednak ekranów musiałem się kuć parę nocy, by zdać egzamin na podwodniaka.

Łodzi podwodnych jest wiele, jednak mają one podobną awionikę – składa się ona z trzech większych ekranów i jednego mniejszego. Ekran po lewej stronie kokpitu ukazuje charakterystykę aktywnego punktu nawigacyjnego, tzn. kurs do niego, jego głębokość, odległość itp. Ten ekran pokazuje także na czerwono odległość od gleby, jest ona bardzo ważna, gdyż nie uważając na nią rozbiłem dwie łodzie treningowe. Duży środkowy ekran pokazuje wszystkie dane o aktywnym celu. Znajduje się tam jego status, typ, odległość, namiar, kurs, prędkość i parę innych informacji. Malutki ekranik znajdujący się powyżej tego dużego pokazuje kurs łodzi podwodnej, ustawienie przepustnicy, prędkość i głębokość na której znajduje się łódź. I ostatni wyświetlacz (ten z prawej) podaje informację o aktywnej broni i status sonaru. Wyświetlany jest jeszcze pasek (żółty lub czerwony). Wszyscy instruktorzy mówili mi, jaki to on nie jest ważny (ten pasek, nie instruktor), gdyż pokazuje on, jakie szanse na wykrycie ciebie ma przeciwnik. Jeśli jest on żółty, to wszystko w porządku, natomiast czerwony oznacza, że robisz stanowczo za dużo szumu.

Po zaliczeniu egzaminu teoretycznego z praw i obowiązków młodego najemnika, czekała mnie jeszcze seria egzaminów praktycznych. Na początku były to prościutkie misje polegające na pływaniu tu i tam. Miałem pływać od jednego punktu nawigacyjnego do drugiego. Cóż łatwiejszego, gdy punkty nawigacyjne oznaczone są zielonymi trójkątami. Wystarczy skierować się do takiego trójkąta i punkt z głowy. Później przyszła kolej na testy z użyciem broni. To także nie sprawiło mi większej trudności. Trzeba tylko było pamiętać kilka zasad BHP przy użyciu broni podwodnej. Rakiety trzeba odpalać, gdy cel otoczony będzie czerwonym rombem, a dziób łodzi musi dokładnie wskazywać cel, gdyż nie posiadają one żadnych systemów naprowadzania. Torpedy należy odpalać także, gdy romb jest czerwony, jednak wcześniej niż rakiety (zmniejsza się szansa trafienia). Torpedy mają automatyczne systemy naprowadzania, więc nie trzeba starannie celować.

Systemy naprowadzania to bardzo dobra rzecz, gdyż jeśli przeciwnik zmyli torpedę, poszukuje ona celu dalej i drugi raz może mu się to nie udać. Gorzej jeśli to ja jestem celem dla torpedy, lecz nie jest jeszcze tragicznie. Jeden z instruktorów dał mi najlepszą radę. Mawiał on, że jeśli torpeda znajdzie się za twoją rufą należy wyrzucić wabik i wyczyniać najdziksze manewry, jakie tylko przyjdą do głowy. Jeszcze jedna ważna rzecz, mianowicie należy odpowiednio używać sonaru, szczególnie jest to ważne przy wszelkiego rodzaju zwiadach. Nie ma sensu cały czas pływać na włączonym sonarze, gdyż wtedy jestem idealnym celem. Warto co pewien czas uruchamiać sonar aktywny, jednak najlepiej większą część misji przepłynąć z pasywnym sonarem.

Po zdaniu wszystkich egzaminów wybrałem kampanie, przed każdą misją pilnie studiowałem rozkazy i oglądałem mapki, po czym hasałem po morskich głębinach. Teraz siedzę w kapsule ratunkowej, na dnie morza, zapasu powietrza mam na 234,5 sekundy, więc pesymiści mogą powiedzieć że moja sytuacja jest kiepska, ale i tak było O.K.

MISJE

SWORD AND SHIELD INITIATION – seria krótkich misji przewidzianych dla każdego żółtodzioba.

NAVIGATION TEST – musisz popłynąć do trzech punktów nawigacyjnych, a a następnie powrócić do bazy.

WEAPONS TEST – płyniesz do trzeciego punktu i niszczysz napotkane tam cele, następnie powrót i misja skończona.

DRONE DESTRUCTION – płyń do drugiego punktu i zniszcz znajdujące się tam cele.

MULTIPLE KILL – płyń do drugiego punktu i zniszcz trzy automatyczne łodzie podwodne.

DEEP DIVE – płyń do drugiego punktu i zniszcz automatyczną głębinową łódź podwodną.

NORTH ATLANTIC – THE TREASURE TROVE – Kolejny konflikt pomiędzy rywalizującymi korporacjami. Żądza większych dochodów doprowadziła do normalnych działań wojennych.

HUNT THE ROBOT – twoim zadaniem jest zniszczenie kilkunastu wrogich automatycznych maszyn górniczych.

POWER STATION – eskortujesz grupę saperów. Ich zadaniem jest wysadzenie elektrowni podwodnej. Musisz zniszczyć pas minowy i wrogie łodzie podwodne.

SUB

DAS BOOT – odszukaj starego niemieckiego U-Boota, który wiózł na pokładzie srebro, złoto i dzieła sztuki zrabowane w Europie. Musisz zniszczyć statek, który będzie chciał przechwycić ładunek.

THE EXTRACTION – eskortujesz grupę uderzeniową, której zadaniem jest porwanie słynnego oceanografa dr Evansa. Po przechwyceniu celu zniszcz stację badawczą.

SHOOTING MOTHER – twoim zadaniem jest zniszczenie statku wspomagającego „Mother One".

MINER FORTY-NINER – zniszcz grupę uderzeniową przeciwnika, która atakuje instalację w naszym sektorze. Uważaj, bo system obrony jest stary i atakuje najbliższe cele nie rozróżniając ich statusu.

ROUTINE PATROL – typowy patrol pomiędzy podanymi punktami. Uważaj na wrogie statki.

THE NET – musisz sparaliżować sytemy dowodzenia wroga poprzez zniszczenie sieci transmisyjnej i stacji przekaźnikowych.

RAID THE TITANIC – musisz zatrzymać atak przeciwnika. Uważaj, gdyż w skład zespołu uderzeniowego wchodzi łódź z napędem i bronią atomową. Musisz ją zniszczyć za wszelką cenę.

ANTARCTICA – THE HOT COLD WAR – w bardzo ważnym ekonomicznie i militarnie rejonie świata – Antarktyce, dwie konkurujące firmy robią sobie różne świństwa. Eskalacja aktów przemocy doprowadziła do otwartej wojny pomiędzy nimi. Jedna ze stron angażuje cię, byś walczył w jej barwach.

SAVE THE WHALE – twoim zadaniem jest zwiad w okolicy silnie chronionej farmy podwodnej. Na pokładzie masz Transpondery – urządzenia zakłócające pracę syste-

mu obronnego przeciwnika. Ogień możesz otworzyć wyłącznie po tym jak zostaniesz zaatakowany. Gdy zakończysz rekonesans, wracaj do bazy.

ICEBERG AHOY! – Twoim zadaniem jest eskorta konwoju podwodnego pomiędzy dwoma punktami. Spodziewaj się ataku przeciwnika.

RESCUE AT RIG FIVE – zostajesz dowódcą misji ratunkowej. Musisz uratować załogę atakowanej podwodnej platformy. Czas na wykonanie misji: godzina.

THE FRILLING FIELDS – znajdź i zniszcz kilka podwodnych koparek. Uważaj, gdyż musisz pozostać niewykrytym, a jeśli ktoś cię namierzy, pamiętaj żeby go zlikwidować.

DEADLINE – musisz odszukać podwodny kabel komunikacyjny. Kabel jest niewidoczny, więc kieruj się na stacje przekaźnikowe. Jeśli znajdziesz kabel, będzie można założyć podsłuch, a wtedy twoja korporacja będzie miała dodatkowy atut w rękach.



SECOND STRIKE – atakujesz wrogą platformę podwodną.

CLOSING THE PIPELINE – musisz wykonać precyzyjny atak na cele związane z podwodnym rurociągiem. Zniszcz tylko stację pomp i cztery cele wokół niej, inaczej możesz spowodować wylew ropy do morza.

TANKER RAID – musisz zniszczyć grupę bojową przeciwnika, której zadaniem jest atak na zespół tankowców.

BEJING GAMBIT – musisz powstrzymać zmasowany atak sił przeciwnika. Walcz do ostatniej torpedy, gdyż od tego zależy powodzenie kampanii.

BEJING CHECKMATE – musisz zniszczyć pojazd generała Yu Longhyaia, szefa chińskiej floty wojennej.



WAR 2050

THE SPY IN THE FRIDGE – kolejna misja ratunkowa. Tym razem odnajdziesz cel, gdy zlokalizujesz boję akustyczną. Musisz się spieszyć, gdyż nadciąga zła pogoda, która uniemożliwi wykonanie misji.

TIPTOE THROUGH THE MINEFIELD – przeprowadź rekonesans wokół systemu obronnego głównej bazy przeciwnika. Musisz zidentyfikować wszystkie echa sonarowe.

IS THERE ANYBODY OUT THERE? – przeciwnik wysyła oddział, mający na celu atak na flagowy statek twojej koporacji. Rozkaz: znaleźć i zniszczyć przeciwnika.

ICEBREAKER – atak na główną bazę przeciwnika.

SOUTH CHINA – TROUBLE IN PARADISE – Kolejny konflikt i kolejna szansa na pieniądze. Tym razem wojna rozpoczyna się na morzu Chińskim i toczona jest przez trzy wrogie firmy. Na dodatek w konflikt mieszają się siły armii federalnej.

THE ECO-WARRIORS – czeka cię patrol, podczas którego musisz zidentyfikować wszystkie łodzie podwodne i echa sonarowe.

HOIST THE JOLLY ROGER! – spiesz na ratunek dwóm statkom handlowym atakowanym przez piratów.

DEFENDING THE GEISHAS – patrol wokół kurortów wypoczynkowych.

LIGHTS! CAMERA! ACTION! – musisz sfilmować akcję bojową. Film będzie użyty do celów instruktażowych oraz propagandowych.

FISHING RIGHTS – płoszysz ławicę należącą do konkurencji. Jeśli zostaniesz zaatakowany, odpowiedz ogniem.

THE REPAIR CONVOY – eskortujesz statki naprawcze. Musisz przechwycić i zniszczyć wszystkie wrogie łodzie podwodne.

SEA OF JAPAN – SMALL INSULTS AND BIG BUSINESS – w bardzo ważnym ekonomicznie rejonie, u brzegów Japonii, rozgorzała walka pomiędzy wielkimi międzynarodowymi korporacjami. Czekają cię wielkie pieniądze i bardzo trudne misje.

NO ARTIFICIAL COLOURING OF FLAVOURINGS – przed tobą rekonesans wokół sonarowej bariery chroniącej automatyczne maszyny wydobywcze.

SATELLITE DOWN – twoim zadaniem jest odnalezienie satelity komunikacyjnego, nad którym stracono kontrolę. Jest on ważny ze względu na informacje, jakie przekazywał.

TO CATCH A THIEF – patrolujesz rejon, w którym testowana jest nowa łódź podwodna.

THE DUMPING GROUND – musisz zniszczyć wrogie łodzie podążające w kierunku stacji badawczej.

SUBMARINE GRAVEYARD – przeprowadzasz misję, w której musisz zadać ciosy wymierzone w instalacje podwodne, łodzie pomocnicze i inne cele przeciwnika. Następnie zrzuć wrak łodzi podwodnej, by podejrzenia co do sprawcy ataku rzucić na inną korporację.

TOURIST ATTRACTION – dowodzisz bardzo niebezpieczną misją ratunkową.





BLIND RUN – zostajesz pilotem doświadczalnym. Musisz przetestować nową łódź podwodną.

HARBOUR BOMBARDMENT – musisz zniszczyć system obronny wokół portu przeciwnika. Następnie wpłyń do portu i umieść w nim boję radiolokacyjną naprowadzającą rakiety.

EARTHQUAKE! – musisz zrzucić bomby na bardzo ważną elektrownię przeciwnika.

KaYteck

P.S. I żebyście nie myśleli o mnie jak o zaimplementowanym szczurze lądowym – łódź to łódź i koniec, bo przecież nie nazwę tych plastikowych batyskafów z XXI wieku okrętami!

KLAWISZOLOGIA

Esc – MENU
F1 – widok z kabiny
F2 – widok z kabiny bez przyrządów
F3 – widok z zewnątrz
F4 – inny widok na twoją łódź
F6 – widok ty-cel
F7 – widok cel-ty
F8 – widok z pozycji celu
1 – mapa
2 – uszkodzenia
3 – łączność z innymi jednostkami
4 – przegląd konstrukcji podwodnych
5 – rozkazy otrzymane na odprawie
8 – napełnianie zbiorników balastowych wodą
9 – zrównoważenie stanu balastu
0 – wypompowywanie wody ze zb. balastowych
-/+ – ciąg
Shift - – ciąg na zero
Shift + – ciąg na maxa
[– 1/3 ciągu
] – 2/3 ciągu
Backspace – zmiana aktywnego uzbrojenia
W – zmiana aktywnego waypointu
R – ilość i jakość wyświetlanych detali
P – pauza
S – tryby pracy sonaru
D – wystrzelenie wabika (decoy)
H – HUD on/off
; – zmiana widoku
M – mapa
Enter – zmiana aktywnego celu
< – obrót w lewo
. – widok do przodu
> – obrót w prawo
Shift A – przyspieszenie upływu czasu
Shift Q – wyjście z misji
Shift E – katapulta

MICROPROSE'93

PC VGA, SB PC 5

SYMULATOR

90% Grafika 80% Dźwięk 90% Miodność





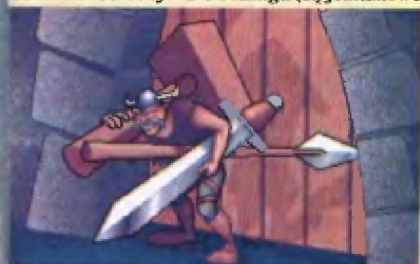








Screeny – PC i Amiga (są jednakowe)



HEIMDALL

Norweska legenda opowiada o czasach, kiedy to Bogowie Valhalli i Asgaardu stworzyli Wikingów. Bogowie tak ukochali swoje dzieci, że bardzo często je odwiedzali w ich padole. Jednak po pewnym czasie ludzie zaczęli ich nieco męczyć i nudzić tak, że wizyty stawały się coraz rzadsze, aż w końcu całkiem ustały.

Znalazł się jednak jeden z najstarszych i najmądrzejszych bogów, który przewidział, że w przyszłości bogowie będą potrzebowali pomocy Wikingów. Udał się przeto do przywódcy Norwegów i powiedział mu, że bogowie przyślą wspaniałego wojownika, który poprowadzi lud Wikingów na wiekopomną wyprawę. On też będzie reprezentował Wikingów w bitwie Ragnarok.

Minęły wieki i nastały czasy Ragnaroka. Bogowie dobrze przygotowali się do nadciągającej walki z siłami zła. Ale Loki, przywódca złych bogów, uknuł straszny plan. Pewnej nocy rzucił na bogów zaklęcie tak wielkiej mocy, że bogowie mimo swej magicznej siły zapadli w głęboki sen. W tym czasie Loki ukradł z pomieszczeń Asgaardu trzy rodzaje broni i ukrył je bardzo starannie w świecie ludzi, gigantów i bogów (młot Thora, miecz Odina i zaklęcie Freya).

Gdy bogowie obudzili się i odkryli stratę, Odin, ojciec bogów pokoju, niezwłocznie zwołał radę konsuli Asgaardu. Sami bogowie nie mogli odzyskać swej własności, gdyż zgodnie z ich starożytnym prawem, jeśliby chociaż jeden z nieśmiertelnych opuścił Asgaard, wszyscy straciliby boską moc. Na to wystąpił Frey i opowiedział Odinowi i pozostałym bogom o proroctwie przekazanym przez niego Wikongom wiele wieków temu.

Tamtej pamiętnej nocy błyskawice co chwila rozświetlały niebo, wiatr i deszcz biły o ziemię. W wiosce na północnym wybrzeżu Norwegii, młoda niewiasta o imieniu Ingrid urodziła syna. Aż do tego momentu nie zdawała sobie ona nawet sprawy z tego, że będzie miała dziecko. Bo oto właśnie narodził się oczekiwany przywódca Wikingów. Bogowie nadali mu imię Heimdall. Jego zadaniem było ocalenie bogów i całego ludu Wikingów przed złem. Jeśli naszemu zuchowi się powiedzie, to zatriumfuje dobro.

CZTEREJ WIKINGOWIE

Gra rozpoczyna się, gdy Heimdall, nadal jeszcze w krótkiej chłopięcej tunice, musi udowodnić swoje norweskie pochodzenie i pokazać swój wikingowski temperament. Czekają go trzy tradycyjne próby: rzut siekierą, pogoń za posmarowanym tłuszczem prosiakiem i walka na łodziach. Gdy dobrze się spiszesz i osiągniesz minimum 50% zdolności i pięciu towarzyszy, będziesz miał na pewno ułatwione zadanie, ale to nie zadecyduje jeszcze ostatecznie o rozstrzygnięciu gry.

Pierwsza próba to rzut siekierą. Nieszczęsna białowłosa dziewczyna uwięziona jest w dybach, a jej przepiękne warkocze przybite są do deski. Musisz kursorem wybrać cel – jeden z warkoczy – i bardzo celnie rzucić, nie raniąc przy tym dziewczyny. Masz do dyspozycji tylko 10 siekier, a warkoczy jest osiem.

Druga próba tylko pozornie wydaje się prosta. Pogoń za zamkniętym w błotnistej arenie prosiakiem, schwytanie go i obalenie, nie jest takie łatwe. Tym bardziej, że jest on nasmarowany tłuszczem. Próba ta zadecyduje o twojej zwinności i prędkości. Ostatni sprawdzian to bitwa na łodziach. Heimdall musi strącić wszystkich przeciwników, sam nie mocząc nawet stopy. Możesz przeskoczyć przez etap prób, ale umiejętności i zdolności, które automatycznie otrzymasz, będą bardzo przeciętne i z pewnością będziesz miał utrudnione zadanie w przyszłości.

Po zakończeniu prób Heimdall musi wybrać spośród 30 kandydatów pięciu swych towarzyszy i wypłynąć na poszukiwania. Trzy światy – miejsca ukrycia broni – będą kolejno ukazywały się na ekranie w postaci map.

Młot Thora, ukryty w rzeczywistości ludzkiej, to twój pierwszy cel. Na mapie znajdziesz szereg wysp, a każda z nich posiada jakąś tajemnicę. Odkrywanie poszczególnych zagadek albo będzie wyjaśniało ci położenie młota, albo pokazywało sposób na ominięcie jego straży. Musisz poprowadzić swoich towarzyszy na każdą wyspę ale pamiętaj: nie polega to tylko na przepływaniu z wyspy na wyspę. Musisz zapewnić załodze dostateczną ilość pożywienia – maksimum jedzenia, które możesz zabrać, wystarczy na sześć dni (bardzo przydatny jest tu Nawigator). Najdalsze wyspy oddalone są o dwa dni drogi!

Na każdej z wysp znajduje się co najmniej jeden labirynt, czeka wiele pułapek i stworów. Niektóre z nich można pokonać tylko przy pomocy czarów, z innymi musisz staczać prawdziwe bitwy. Aby zdobyć młotek będziesz musiał pokonać wiele przeszkód i rozwiązać wiele problemów, ale każdy sukces to mały kroczek do osiągnięcia celu. Gdy ci się to już uda, statek twój zostanie przeniesiony do świata gigantów, gdzie ukryta jest dzida Freya.

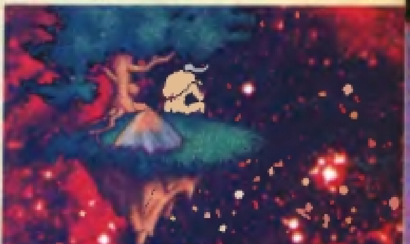
Rozgrywka prowadzona jest na trzech różnych ekranach. Podróż pomiędzy wyspami odbywa się po mapie, na której nieustannie sprawdzaj, czy twoja załoga nie głoduje. Służy do tego ekran sytuacyjny, na którym kontrolujesz stan zdrowia załogi.

Do eksploracji wysp i odkrywania skarbów służą różne postacie. Walki ze strzegącymi skarbów maszkarami przeprowadzane są w otoczeniu ikon lub okien jedna obok drugiej, w miarę jak trzyosobowa załoga decyduje o następnym kroku w wymianie ciosów.

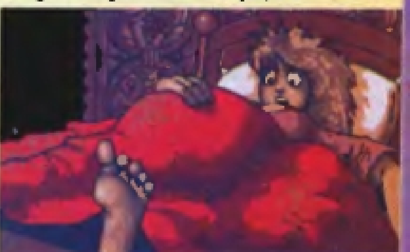
Suchy opis mechanizmów tej gry nie oddaje całego jej uroku. Ten zachwycający świat obrazów ożywa podczas gry, gdy wymuszone zmiany perspektywy ograniczone są do minimum. Mapa być może wywołuje najmniejsze wrażenie, ale też jest ona najmniej używana. Ekran inwentarza natomiast z nonsza-



Wikingowski „Mały Książę", PC



Nagła, niespodziewana ciąża, PC









lancją łączy ze sobą prawdziwe piękno i użyteczność – jest on prosty w obsłudze i łatwo zrozumiały.

Równowymiarowy (izometryczny) świat jest najważniejszą sprawą w HEIMDALLU, a chociaż niektórzy mówią o jego ciężkim stylu, to jednak przekonasz się, jak łatwo wpaść w nałóg grania. Prowadzenie nieustannych wojen z innymi plemionami było podstawowym zajęciem Wikingów i to właśnie robili oni najlepiej. Właśnie walki są dla tej gry najbardziej charakterystyczne. W czasie, gdy twoja postać zbliżać się będzie do przeciwnika, ekran przeobraża się w pole walki. Przeciwnik ukazuje się w oknie, a na grafie aktualny poziom życia twojego oddziału. Na małych ikonach przedstawione są możliwe działania w bitwie, tj. atak, czary, obrona i ucieczka. Uaktywniasz je przy pomocy myszki klikając w odpowiedniej kolejności na broń lub czary.

Obserwując stwora w oknie musisz z dużą precyzją ocenić, kiedy zaatakować. Najlepiej oczywiście uderzyć, gdy jest on najbardziej podatny na razy i bardzo szybko wybrać odpowiednią inicjującą akcję sekwencję ikon (np. gdy chcesz zaatakować, musisz kliknąć na potencjalnej broni – siekiera, pięść itp., a następnie na ikonie ataku).

HEIMDALL początkowo rozkręca się dosyć powoli, jednakże jego grafika jest wystarczającym powodem, by go kontynuować. Gdy zrozumiesz już zasady gry i jej system, zachwyt grafiką ustąpi miejsca taktycznemu główkowaniu. Posuwanie się do przodu w poszukiwaniach poszczególnych broni bogów jest nieustannie zakłócane sprawami zaopatrzenia w żywność oraz koniecznością wykonywania mniejszych zadań. Musisz sam decydować o priorytecie każdej sprawy, wybierać spośród wielu możliwych strategii. Podstawowych problemów nie unikniesz, ale i nie będziesz mógł na nich poprzestać, bo gra będzie odpowiednio często cię od nich odciągać.

Zigiware

CORE DESIGN'92

1MB AMIGA
ATARI ST
PC VGA, SB

PC 3 · AMIGA ATARI ST 5

PRZYGODOWA

85%	80%	90%
Grafika	Dźwięk	Miodność

TAJEMNICA STATUETKI

W poprzednim numerze John Pollack zamknięty w więzieniu rozpoczął opluwanie wszystkiego dookoła, ale organizm odmówił mu posłuszeństwa...

Podczas rozbryzgowego plucia zaschło mi w gardle, więc skorzystałem z plamy niewiadomej proweniencji w rogu pomieszczenia. Schyliłem się i rykąłem przez dziurkę od klucza. Rzuciłem jakimś mięsem, żeby strażnik się wkurzył. Dosłyszałem, jak zaczął majstrować przy zamku. Wyrwałem ze ściany kabel od lampy i podłączyłem go do klamki. Strażnik zaczął coś podejrzewać, więc żeby za szybko nie ochłonął, chlapnąłem mu śliną na wyglansowane buty przez szparę pod drzwiami. Wystarczyło. Kipiący ze wściekłości mężczyzna szybko uwinął się z zamkiem. Chwycił za klamkę, czym popełnił ostatni w swoim nędznym życiu błąd, bo właśnie w tym momencie plunąłem na wyłącznik, zamykając obwód. Znalazłem przy nim swoją kartkę z zaklęciem. Zabrałem też wojskowy nóż i latarkę.

NICEA

Pobyt rozpocząłem od zakupów. Nabyłem najprostszą możliwą widokówkę oraz naklejkę z wiekopomną sentencją „DON'T WORRY, I TAK MASZ RAKA". Wpadłem na chwilę do salonu gier. Jakiś dzieciak z wypiekami na twarzy bił kolejny rekord w COLABORATION WOLF. Stracił właśnie ostatnie życie. Na szczęście byłem przeszkolony na takie wypadki. Zdecydowanym ruchem odepchnąłem chłopaka na bok, podkasałem rękawy i przeszedłem wszystkie etapy. Pocieszyłem smarkacza, że jak się trochę podszkoli, to może pobije moje osiągi. Ten pochwalił się, że jest hackerem. Ostatnio włamał się do komputera biblioteki, stosując hasło NEWTON.

Może jeszcze nie zmienili tego hasła. Z nadzieją udałem się do gmachu biblioteki publicznej. Poprosiłem miłą panią z nogami aż do ziemi o pozwolenie na korzystanie z komputera. Wyraziła zgodę, wręczyła mi też ołówek, bym mógł się wpisać do księgi pamiątkowej. Skorzystałem z terminala, by dowiedzieć się wszystkiego o książce, której autorem był CROWLEY. Z poufnych danych wynikało, że jedyny będący w obiegu egzemplarz jest w posiadaniu niejakiego Miltona w hotelu Royale.

Przed drzwiami luksusowego hotelu zaczepił mnie jakiś natrętny żebrak. Dopiero jak zmieszałem go z poborcą podatkowym, obraził się i odszedł. Pan recepcjonista poprosił mnie o kartę hotelową, następnie grzecznie acz stanowczo odprowadził do drzwi. Poszedłem do fontanny przed biblioteką. Tak długo moczyłem i maltretowałem pocztówkę, aż został z niej tylko strzęp papieru. Przy okazji zerwałem jeden z pięknych, białych kwiatów. Wróciłem do hotelu mówiąc, że przez pomyłkę wykąpałem się w ubraniu, mocząc kartę hotelową. Recepcjonista coś marudził, ale w końcu mnie wpuścił.

Milton siedział w restauracji zatopiony w najczarniejszych myślach. Nawet moja optymistyczna naklejka mu nie pomogła. Skłamałem, że jestem z biblioteki. Spytałem o numer jego pokoju, powiedział że trzydzieści osiem. Wszedłem więc na piętro do części mieszkalnej. Wszystkie pokoje były zamknięte na cztery spusty, z wyjątkiem mieszkania trzydzieści dwa. Zastałem tu niezłą babkę, jednak nie w humorze. Wręczyłem jej kwiatek, zanim zdążyła mnie wyrzucić z pokoju. Potem zmiękła, a nawet zaczęliśmy rozmawiać...

Zabrałem z kanapy wsuwkę do włosów. Z pomocą wsuwki włamałem się do pokoju Miltona. Przeczytałem leżące na stole bluźniercze dzieło Crowleya. Obok leżał stosik kartek. Jedną z nich obejrzałem w świetle latarki. Powierzchnia dziwnie odbijała światło. Pewnie była to podkładka pod kartkę, na której zapisał coś Milton. Zdecydowałem się przy pomocy ołówka dowiedzieć o co chodzi. Tak byłem zaabsorbowany swoimi sprawami, że nie zauważyłem, iż ktoś wszedł do pokoju. To był Wadner. Bydlak chciał mnie zabić, uratował mnie tylko obowiązkowy kuloodporny garnitur agenta. Zszedłem do Miltona. Jego depresję miałem głęboko w nosie i wydobyłem wszystkie potrzebne mi informacje.

OPACTWO

Poleciałem do położonego na brytyjskim wybrzeżu Opactwa Easby. Na kotwicy przed wejściem znalazłem haczyk. Wszedłem na dziedziniec. W śmietniku był kawałek sznurka, który połączyłem z haczykiem. Przy pomocy latarki zauważyłem jakiś przedmiot na dnie armatniej lufy. Wydobyłem go, używając swojej prowizorycznej wędki. Był to nylonowy woreczek. Zwiedziłem trzy pomieszczenia, do których prowadziły drzwi z dziedzińca. W jednym zabrałem z góry śmieci patyk. W drugim odkryłem za kamieniem puszkę z olejem. Przelałem olej do swojej torebki nylonowej. Ostatnie pomieszczenie kryło okruchy cegłane. Wróciłem na dziedziniec. Znajdowała się tu zamknięta od wewnątrz klapa i płyta. Brzegi płyty oczyściłem nożem. Następnie wlałem w odkryte szpary trochę oleju. Dopiero teraz położyłem odważnik, kamień z okruchami cegły. Coś zgrzytnęło i nisza w ścianie powiększyła się. Najpierw przyjrzałem się wnętrzu niszy używając latarki, potem patykiem przekręciłem mechanizm. Podszedłem do klapy i otworzyłem ją już bez żadnych problemów. Na dole czekał na mnie Wadner. Sypnąłem mu w oczy pył ceglany i zacząłem recytować zaklęcie z kartki. Leżałem półprzytomny, a siły Zła i Dobra ścierały się nade mną, wyrywając kawały skalnych ścian. Potem już nie wiedziałem, czy cała ta historia zdarzyła się naprawdę.

User Jama

METROPOLIS'93

PC VGA, SB

Ile dyskietek? PC 2

PRZYGODOWA

PRODUKCJA POLSKA

90%	70%	90%	231
Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT



ŁÓDŹ

Blount budzi się bardzo niewyspany. Jego jedynym wyposażeniem jest Europejska Jednostka Płatnicza (ECU). Tą monetą może odkręcić hak ze ściany, który powiesi na linie. Odwiązuje supeł przy relingu, a potem bierze kij golfowy. Wali nim w łeb zielonego paputa, który zjechał z góry na linie. Ze skrzyni przy dziobie Blount wyciąga woreczek z pieprzem i przepychaczkę do zlewu. Przepychaczką wyciąga zielonego z dziury. Nowy kolega nazywa się Chump i ma zeza.

Chump włazi na przedni maszt i podnosi ciężarek, z Blount łapie parasolkę, która wyjeżdża spod pokładu. Parasolkę montuje w dziurze beczki ratunkowej, a potem ustawia się przy prawej krawędzi planszy, na wyciągniętej dłoni. Chump podskakuje na płytce, dzięki czemu Blount wylatuje w powietrze i może zabrać ząb. Wsiada do beczki, przecina zębem sznur i... leci w dół!



BOHATER

Blount i Chump lądują w małym kamieniołomie, opanowanym przez rycerzy pilnujących nadobnej Winony. Blount podnosi parasolkę i winduje się dzięki ciepłemu powietrzu z lewej dziury w ziemi. Zagląda przez dziurę po zębie i zakochuje się w pięknej niewieście.

Blount zaczyna likwidować rycerzy. Pierwszych dwóch od prawej wykańcza po prostu kijem golfowym, po drodze biorąc ciasteczko. Potem rzuca trzeciemu monetę, a gdy ten ją ogląda, wysyła go kijem do nieba. W pozostawionym hełmie ubija kijem ciasteczko na okruszki. Przeskakuje dzięki sprężynującym kamieniom, staje na głazie i posypuje czwartego rycerza okruszkami. Gdy ten się drapie, wali go kijem i zabiera tarczę, którą wiesza na krzaku. Zabiera rękę i podaje ją piątemu rycerzowi, a po chwili wali go kijem. Teraz Chump – pokazuje język szóstemu, a gdy ten go papuguje, Blount ciągnie go za jęzor. Siódmego Blount wykańcza, podsypując mu pieprz przed nos, stojąc na głazie. Rycerz kichając wali się w łeb i gubi kij.

Blount uzupełnia drabinkę i ustawia się na nawisie, a Chump pokazuje język ostatniemu. Gdy ten się rewanżuje, Blount zrzuca mu na głowę kamień. Niby wszystko gra, ale z krzaków wypada Fourballus, który kradnie naszyjnik. Biedny Blount próbuje go gonić, ale napotyka wilkołaka. Spotkanie będzie miało późniejsze skutki...



ŚMIERĆ

Jest zupełnie ciemno i nie wiadomo co robić. Blount wali się w głowę, ale może podnieść zapałki. Pociera je o szorstką ścianę i widzi... własny nagrobek. Brrr! Dopiero druga szorstka ściana okazuje się przyjaźniejsza i w pomieszczeniu robi się jaśniej, ale ciągle jest trupio.

Blount odłamuje koniec kosy, którą podważa troje drzwiczek, uwalniając trzy płomyki. Przecina też rurkę trzymaną przez kukłę, dzięki czemu zyskuje okulary i gruszkę z wodą. Może podpalić drewnianą nogę szkieletu pirata i za chwilę zalać ją wodą – w ten sposób zyskuje żółty płomyk. Zakłada okulary czaszce z lewej strony planszy, otwiera ją i zamyka – łapie fioletowy płomyk. Ze świecącej kuli można zabrać łyżkę, którą zeskrobie się trochę krwi z napisu „Amoniak was here". Blount nalewa krew do butelki, a napojony pirat ją wypuszcza. Blount stawia butelkę na półce.

Wrzucanie płomyków do kuli powoduje zmianę oświetlenia w całym pomieszczeniu. W różnych kolorach ujawniają się różne rzeczy. Blount najpierw wrzuca płomyk żółty i wciska ujawniony przycisk na literze O, po chwili podnosi lusterko. Potem uzyskuje kolor zielony (fioletowy + żółty), w którym zabiera korek i wkłada w zieloną rękę lusterko. Korkiem zatyka butelkę i bierze ją; dostaje płomyk czerwony. Teraz kombinując różne kolory Blount uzupełnia odłamkiem kosy ząb wampira i zakłada drugiej czaszce okulary. Po wrzuceniu wszystkich trzech kolorów z kuli wylatuje promień, odbija się od lustra, okularów, zęba i powraca do kuli. Powoduje to duże BUUUUM! i Blount wylatuje prosto w rozgwieżdżone niebo.





WIEŚ I OBERŻA

Po dłuższej kuracji Blount i Chump lądują w wiosce, z której jest przejście od oberży. Blount zabiera krople na pamięć, dwa głazy i rozwala jednym z nich krzak przy rycerzu, który drepce do ukochanej. Potem moczy gąbkę w basenie i gasi wodą płonącą stodołę. Może teraz zabrać widelec, którym kradnie mięso z pułapki. Widelec mocuje w prawej dziurze w czaszce, a lewą dziurę zatyka monetą. Trzeba na chwilę skoczyć do oberży.

Blount podnosi łyżkę i kładzie ją w poprzek na kamieniu. Chump staje na trzonku. Blount przechodząc przez pęknięcie w ścianie zabiera kostkę cukru, którą rzuca na łyżkę. Chump wylatuje na półkę, gdzie wącha paprykę i kicha. Blount podchodzi od strony kapitana i podstawia mięso pod paprykowe kichnięcie Chumpa. Z doprawionym mięsiwem można wrócić do wioski.

Blount wpuszcza krople na pamięć do baseniku i zatyka mięso na widelcu przed czaszką. Spragniony smok pije, odzyskuje pamięć i daje się złapać.

Z powrotem w oberży Chump staje na dłoni klienta, a Blount daje klientowi kostkę cukru. Bucmacha łapą, a Chump strąca sznurek. Blount przyczepia przepychaczkę na szafce pod klatką i zaczepia za nią sznurek. Wchodzi na górę do Otello i zamienia z nim monetę na kluczyk. Kluczykiem otwiera drzwiczki na dole i wpuszcza do nich smoka, który przynosi list. Blount zamyka drzwiczki i na powrót zamienia kluczyk na monetę. Potem darowuje kamień kobiecie, która radzi mu spojrzeć w główkę sztyletu. Blount patrzy i... widzi Winonę zmagającą się z Fourballusem.



WINONA

Dziewuszka najpierw wyskubuje gąsienicy trochę włosów, nabiera prochu z wiaderka i podnosi kijek z ziemi. Kijkiem strąca krzemień z półki i hełm z głowy czaszki. Pojawia się Ooya – magik, który kryje się przez Fourballusem. Winona krzemieniem żłobi bruzdę w pieńku, z której zaczyna lecieć żywica. Winona nabiera żywicy hełmem, a krzemieniem niszczy instrument grajka. W nagrodę struga mu krzemieniem flet z patyka, osadzając go najpierw w dziurze. Grajek grając na flecie przywołuje wronę, na której Ooya odlatuje po swoje magiczne ingrediencje. Za chwilę wraca i cza-

rodziejską różdżką wywołuje porost włosów u leżącej czaszki. Natomiast Winona buduje petardę: zatyka kołek w dziurze, sypie proch, montuje włos jako lont, polewa klejem i krzesze iskrę krzemieniem. Pierwsza petarda przykleja się do ręki, ale następne umiejętnie rzucane pozwalają stopniowo wysadzać wieżę, na której siedzi Fourballus. Winona wysadza też głaz, pod którym rośnie bambus. Ooya czaruje go, dzięki czemu Winona otrzymuje większe rurki na petardy większej mocy, które pozwolą dokończyć rozwalanie wieży. Ale wredny Fourballus rzuca na Winonę czar i zamienia ją w motyla. Ratunku! Akcja na chwilę przenosi się do oberży, gdzie kapitan podpisuje Blountowi list polecający, a ten wyrusza do miasta.

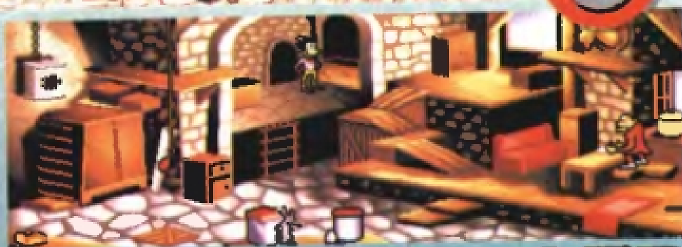




GOBL!NS 3



LEVEL 6



MIASTO I SKLEP

W mieście jest SKLEP i LABORATORIUM. Blount zaczyna wizytę od sklepu. Wręcza faciowi monetę i list polecający, którym ten spędza szczura z półki. Blount może wziąć klucz i jajo węża. Kluczem otwiera lampę księżycową i przemienia się w wilkołaka. To skutek wcześniejszego spotkania z ostrozębym kompanem. Za to jako wilkołak jest silny i ma wszystkich w nosie. Zrzuca szafę na środek pokoju i skacze na nią z półki. Z resztek szafy wyciąga młotek, którym najpierw wali w łeb faceta odzyskując monetę, a potem rozwala drugą szafę, w której jest trąbka. Podskakuje jeszcze na kanapie i wybija się na sprężynie na drugą półkę, gdzie młotkiem odrąbuje kawałek rogu trofeum. Zabiera jeszcze kluskę i tak pokrzepiony opuszcza gospodę.

Na szczęście w świetle dziennym Blount odzyskuje swą dawną postać spokojnego matoła. Zatyka parasolką dziurę w dachu, za co stara jędza daje mu termofor. Blount ogrzewa nim ptasie jajo na dachu – wylęga się pisklak. Blount rozmawia z alchemikiem, który wpuszcza go do laboratorium.

Z pierwszym produktem doświadczeń chemicznych Blount wspina się na dach i karmi croisixirem pisklaka, który nabiera rozmiarów. Razem z Fulbertem idą do sklepu, gdzie Fulbert wyciąga spod szafki mydło i naciska przycisk uwalniający wiszący udziec. Blount z młotkiem wskakuje przez klapę w podłodze i robi porządek z mieszkańcem piwnicy, zabierając mu kość.

W mieście Blount podlewa croisixirem dwie roślinki, a Fulbert wspina się dwa razy po lewej, dzięki czemu Blount dostaje list i kwiatek. List można przeczytać w lustrze, a kwiatek będzie potrzebny w laboratorium. Blount przestawia dźwignię i chwyta się opuszczonej kuli, a Fulbert wskakuje na dźwignię. Blount może teraz przejść po Fulbercie na sąsiedni dach i zdobyć podeszwę.

Po uwarzeniu drugiego eliksiru Blount częstuje się nim i nabiera zdolności szybkiego biegania. Przełazi po Fulbercie na sąsiedni dach i gra na trąbce wsadzając łeb do dzwonu. Przylatuje ptak płci żeńskiej, w którym zakochuje się nasze ptaszysko. Blount musi pobiec naokoło i zdążyć złapać pióro, potrzebne w laboratorium.

LEVEL 7



LABORATORIUM

Do dyspozycji są dwie ręce: prawa do noszenia przedmiotów i lewa do uruchamiania urządzeń. Laboratorium wyposażone jest w kran, kuwetę, garnek, popielniczkę, destylarkę, mikser, moździerz, butelki, zapalniczkę, wiatraczek i księgę eliksirów. Na stołach rozmieszczone są zebrane przedmioty. Pierwsza rzecz to ogrzać termoforem jajo węża, z którego wykluje się mały gad. Korzystając z leżącej księgi trzeba wygenerować CROISIXIR – eliksir wzrostu (sproszkowane skorupki, gotowana kluska i popiół z rogu). Gotowym eliksirem częstuje się węża, który urasta i staje się Fulbertem – nowym kolegą Blounta. Druga porcja eliksiru ląduje w butelce i można ją zabrać na zewnątrz.

Drugi eliksir – VITIXIR – przyrządza się ze sproszkowanej kości, gotowanej podeszwy i wyciągu z kwiatka). Jest to eliksir szybkości. Nie ma natomiast sensu przyrządzać POUFIXIR, tylko AILIXIR – czarodziejski eliksir latania wg recepty z listu alchemika do ukochanej (bańka mydlana, łzy śmiechu i popiół z pióra zakochanego ptaka). Bańkę zrobisz maczając klucz w kuwecie z wodą i mydłem i podstawiając go przed uruchomiony monetą wiatraczek. Łzy śmiechu wydestylujesz z kropli na pamięć. Gdy będziesz miał gotowy ailixir, Blount dostanie skrzydeł i poleci w siną dal...







CHMURY I KATAPULTA

Blount bierze nóż i worek z piaskiem, który zaczepia przy koszu balonu. Balon się trochę opuszcza. Blount odcina worek, który eliminuje kozę. Blount pompuje balon, na którym Ooya przelatuje na sąsiednią wysepkę. Ooya czaruje grzywkę olbrzyma. Olbrzymowi zimno w nogi – potem to wykorzystamy. Blount kijem golfowym bierze sznurek – tworzy się wędka. Wyciąga nią kawałek chmury nad olbrzyma. Znów pompuje balon, a Ooya przelatuje na skałę na lewo. Czarując kamień tworzy sobie drogę powrotną. Teraz przenosimy się w lewo, do katapulty. Blount kradnie wędką lornetkę i wraca w chmury.

Ooya ustawia się z prawej strony olbrzyma. Blount pompuje balon, a Ooya go łapie. Blount szybko dziurawi nożem chmurę – pada deszcz, a olbrzym kichając przepycha balon z Ooya do gejzerów. Czarodziej włazi na duży, nieczynny krater, a Blount zatyka gejzer koło worków z piaskiem. Ooya ląduje koło żaby. Gdyby nie trafił, to ma drugi magiczny kamień na skale koło kozy. Można zbudować mostek, wrócić do olbrzyma i przenosić się jeszcze raz.

Blount ogląda przez lornetkę plamę na lodowcu. To Bizoo – pchła wędrowniczka. Blount odcina worek z piaskiem od balonu, dzięki czemu strachliwy Ooya może wejść do kosza. Blount mocuje dwa worki z piaskiem i Ooya może przejść do lodowca i odmrozić pchłę. Blount zabiera ją i udaje się do katapulty.

Katapultę uruchamia Colossus, gdy widzi na horyzoncie statek. Ooya wchodzi przez łopatę na katapultę. Blount ustawia jej położenie jednym z guzików tak, aby ramię było najkrótsze. Potem Blount patrzy przez teleskop i drze się, że widzi statek. Rycerz się wkurza i uruchamia katapultę. Ooya leci na skałki, czaruje serek. Z serka wychodzi robaczek. Ooya wraca, ustawia katapultę dla Blounta. Blount gramoli się na katapultę, a Ooya wkurza Colossusa macając jego obrazek, piętro wyżej. Blount zabiera robaczka na wędkę i wraca do chmurek. W dziurze łowi rybę-piłę i wraca do katapulty.

Blount ustawia katapultę w środkowym położeniu, mocuje na niej kamień i uaktywnia Colossusa. Ten uruchamia katapultę i dostaje kamieniem w łeb. Wtedy Blount laduje mu na twarz pchłę.

Gdy pchła zdobędzie ziarnko piasku, Blount próbuje przepiłować drewniany slup, ale Colossus spuszcza na niego klatkę. Ooya czaruje Blounta, dzięki czemu uwalnia jego cień. Cień może rozmawiać z cieniem Colossusa i cieniem robota. Cień Blounta bierze ziarnko piasku i wkłada je między tryby katapulty i znów prowokuje Colossusa do jej uruchomienia. Tryby rozsypują się po ziemi. Cień zabiera trybik, otwiera nożem robota i montuje mu trybik, po chwili może zabrać robotowi kulkę pyłku, którą rzuca na twarz Colossusowi.

PCHŁA



Bizoo skacze sobie po szkaradnej twarzy rycerza. Spomiędzy zębów wyciąga mu wykałaczkę i montuje mu w lewym oku. Wygrzebuje z oka ziarnko piasku. Zabiera wykałaczkę i szperając w bujnej brodzie Colossusa wywołuje po kolei całą rodzinę dorodnych wszy. Po kolei daje im wykałaczkę po głowie, aż załatwi najstarszego – dziadka w białym wdzianku. Teraz huśta się na włosie z nosa, a gdy Colossusowi zakręci się łza w oku, pcha na nią ziarnko piasku. Ziarnko ląduje na dole i wystarczy je kopnąć, by stoczyło się na ziemię.

Potem, gdy Blount rzuci na Colossusa pyłek, Bizoo wskakuje po nosie na brwi, zabiera pyłek i wtyka w lewe ucho. Potem zatyka wykałaczką dziurkę od nosa i huśta się na kołnierzu umieszczając pyłek w odpowiednim miejscu. Biedny Colossus uczulony na pyłek gromko kicha waląc się mordą w swoje urządzenia.





KRÓLOWA I KRÓL

Na początek trzeba pocałować królową, ale dostępu do niej broni stary babsztyl, który chce uśpić Blounta. Gdy wychyli łeb, Blount szybko wyjmuje młot i wali babę po głowie. Z ręki wypada jej pistolet. Droga do królowej wolna. Blount tak długo całuje królową, dopóki nie uda się zabrać czarodziejskiej różdżki ze stołu obok. Królowa prosi o zabranie Boddowi pantofelka baby na portrecie.

Nad kominkiem jest garnek i jakieś jarzynowe ścierwo. Żeby wejść na kominek, Fulbert ustawia się na tacy koło jarzynek, a Blount podchodzi do jarzynek i krzywi się z niesmakiem – „Czy tu wszyscy to wegetarianie?" – Mocno wkurzony wali pięścią w stół. Fulbert wylatuje jak z katapulty. Po drodze rozbujał żyrandol. Blount szybko leci do drugiego żyrandola i jak Tarzan skacze lądując na kominku. Tam zbiera jakieś wegetariańskie świństwo.

Fulbert wspina się na wysoki świecznik i strąca świeczkę. Będzie ona potrzebna do otwarcia fontanny. Blount wkłada do każdego świecznika świeczkę zapalając ją magiczną pałeczką. Za każdym razem duch fontanny wypowiada część zdania. Aby otworzyć fontannę trzeba zapalić świeczki w takiej kolejności, żeby zdanie trzymało się kupy. Wersja francuska: „Moi, l'ombre de la fontainne... je commande a l'ouverture... de passage qui mene a Bodd". (Ja, cień fontanny rozkazuję otworzyć się przejściu, które prowadzi do Bodda). Proponowana kolejność świeczników: środkowy, lewy, prawy.

Fontanna otwiera się. Blount lekko się waha: orzeł idę, reszka nie idę (albo na odwrót). W końcu wchodzi do krainy Bodda. Ten od razu go łapie (Blount nie jest już wilkołakiem tylko wegetarianinem) i nie puści go dopóki nie zastanowi się co z nim zrobić. Blount daje mu rękę – przyda się męska dłoń na jego nieokrzesanego synalka. Synalkowi daje rewolwer – niech sobie postrzela w tatusia. Giermek obok dostaje wegetariańskie świństwo – od razu się prostuje. Fulbert po lancy wchodzi i buja żyrandol. Blount z drugiego skacze na kominek. Tam w klatce jest jego ukochana zamieniona w motyla – król uwolni ją, jak dostanie czaszkę jego przodka, która jest u królowej.

Blount bierze talerz ze stołu i daje błaznowi magiczną pałeczkę. Fulbert grzebie w dziurze karaluchów. Król chwyta but i wali w robale, wtedy Blount daje talerz błaznowi. Gówniarz strzela w ojca, but wypada, a Blount szybko idzie go podnieść.

Żeby wrócić do królowej, Blount otwiera jeszcze raz fontannę gasząc świeczki pałką. Proponowana kolejność: środkowy, prawy, lewy. Zdanie: „As-tu songe que ton passage... pourrait reunir un jour... les deux souverains solitaires?" („Sądziłeś, że twoje przejście może pewnego dnia zjednoczyć dwie samotne istoty?").

Blount staje pod biblioteką. Fulbert wchodzi na kolumnę i strąca okulary. Niezdarny Blount nie może ich złapać, więc Fulbert szybko leci na dół, żeby zgrabnie złapać okulary i położyć je na podłodze. Blount może je założyć i zabrać cebulę. Na planszy z królem wcina cebulę i plując opowiada żołdakowi swój życiorys. Facet od halabardy truje się jego oddechem i kładzie narzędzie przemocy na podłodze. Blount wraca do kucharza siedzącego w garnku na kominku. Kucharz ma swoje osobiste porachunki z kotem królowej. Ta sprytna bestia wkradła się w łaski monarchini i bezczelnie pozwala sobie na buszowanie po kuchni. Kucharz chce toporka, żeby załatwić bezczelnego futrzaka. Blount daje kucharzowi toporek i chowa się w kominku, a Fulbert wchodząc po świeczniku strąca czaszkę. Po zniknięciu wilkołaka cały dwór wychodzi ze swoich kryjówek i zaczyna plotkować. Kucharz zaczaja się na kotka. Na szczęście kiwająca się czaszka była na drodze halabardy. Blount szybko ją łapie i leci do króla. Winono, miłości moja, już niedługo będziemy razem...

Król łaskawie przyjmuje resztki po swoim przodku i... guzik. Podstępny tyran oszukał Blounta. Musi on najpierw przejść labirynt, zbudowany przez Króla i Królową.



KGБ NEWS

KOLOROWY GROWY БIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

PЯAZDИIK DZIESIATOWO ИOMIEЯA

Chłopaki z SECRET SERVICE obchodzą okrągły jubileusz istnienia – wydanie dziesiątego numer pisma. Kamanda KGB składa SS-mańcom gratulacje i życzy następnych tak udanych dziesiątek.

Misza wpadł też na pomysł, żeby krótko podsumować roczną prawię historię ukazywania się SS. I tak powstał krótki raport

ИIEMИOŻKO STATISTIKI

W dziesięciu numerach SS ukazały się łącznie 362 opisy gier, z czego 112 dotyczyło najświeższych nowości (Rzut Okiem), pozostałe 250 były pełnymi mięsa opisami, w tym część była recenzjami gier dostępnych u polskich dystrybutorów.

Zręcznościowe	74
Przygodowe	61
Strategie	45
Symulatory lotnicze	14
Logiczne	9
Wyścigi	9
Inne kategorie (filmowe, edukacja itp.)	38

Każda gra została przez autorów opisów skończona, tzn. w przypadku przygodówek i role-playing dotarli oni do końca, symulatorów – wylatali wszystkie misje, strategii – ukończyli wszystkie scenariusze, zręcznościówek i logicznych – przeszli wszystkie levele. Jeśli tematyka gry wymagała specjalnego wprowadzenia, był mu poświęcany osobny materiał ogólny, jak np. opisy sprzętu bojowego, broni, reguł gier sportowych.

W całej dziesiątce numerów SS ukazało się razem 30 stron Tipsów. W sumie SECRET SERVICE opublikował materiały będące równowartością 1516 stron znormalizowanego maszynopisu. Gdyby zebrać je razem i opublikować, powstała by ponad tysiącstronicowa książka. Oprócz gier SECRET SERVICE poruszał tematy okołogrowe – głównie wywiady z postaciami rynku komputerowego.

Wszystkie wymienione rzeczy były zmieszczone na 408 stronach, a zapłaciliście za nie jedynie 157 tys zł.

Tak trzymać!

dane zebrali Natasza i Kostia

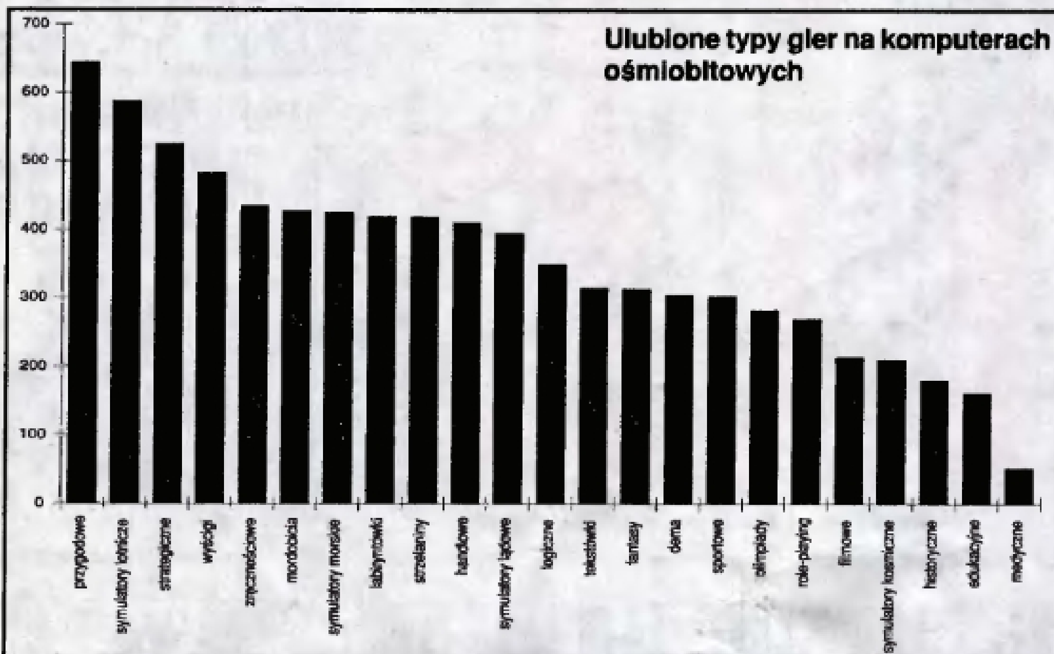
Konkursowa grafika z grudniowego Copy Party w Norwegii. Autor nieznany

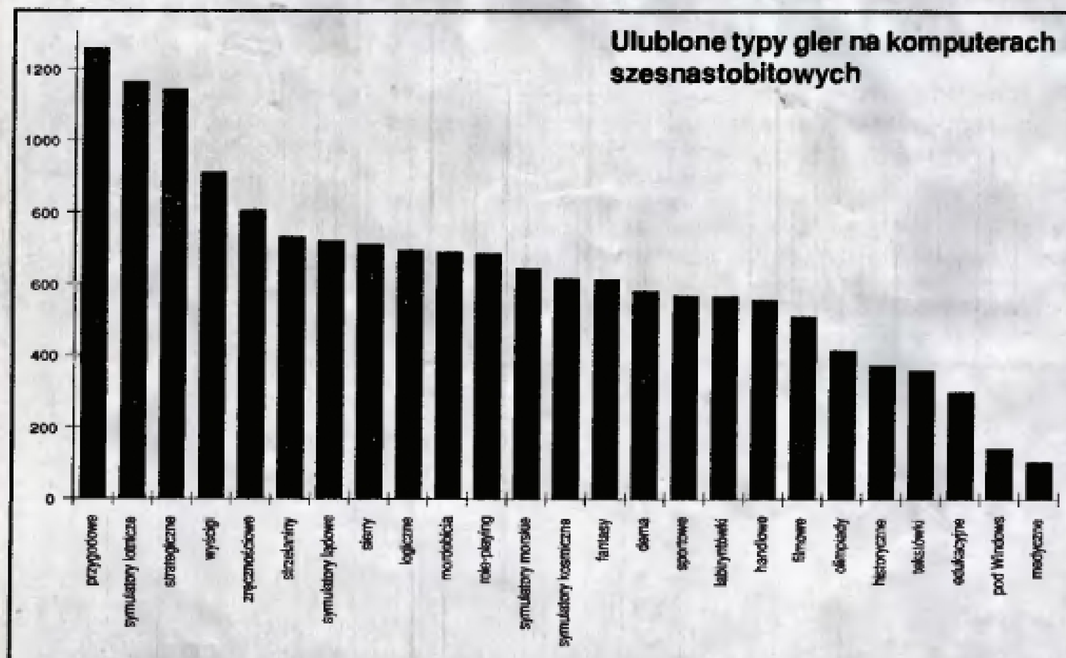


W NUMERZE

БEZKAЯИOŚĆ GWAЯAИTOWAИA...

WYNIKI ANKIETY SECRET SERVICE





Tytułem przypomnienia: na ogłoszoną przez SECRET SERVICE ankietę nadeszło 2911 odpowiedzi (980 od ośmiobitowców i 1931 od szesnastobitowców). Druga część podsumowania wyników ankiety przynosi informacje na temat zastosowania komputerów oraz waszych ulubionycb gier.

Okazuje się, że nie wszyscy respondenci przyznają się do grania! Od tego zgubnego nałogu odżegnało się 1.5% ośmiobitowców i 1% szesnastobitowców. Tu należy się wyjaśnienie: specjalna rubryczka „Tylko gry" była przeznaczona jako zainteresowanie tylko i wyłącznie grami. Jeżeli więc w ankiecie było zaznaczone jakieś inne zastosowanie, np. muzyka, nie braliśmy kwadracika „Tylko gry" pod uwagę. Natomiast licząc osoby niezainteresowane grami wzięliśmy tych, którzy nie zaznaczyli ani kwadracika „Gry" ani „Tylko gry". Trzeba jeszcze powiedzieć, kto olewa całą resztę wyłącznie grając: 13% ośmiobitowców i 12% szesnastobitowców.

Inne popularne zastosowania to rysowanie, programowanie i szeroko pojęta edukacja. Na szarym końcu znalazły się hackowanie i DTP. W grupie ośmiobitowców na drugim miejscu jest programowanie – efekt zmniejszonej liczby nowych gier na te komputery. Co ciekawe, w tej grupie matematyka stoi znacznie wyżej niż wśród szesnastobitowców.

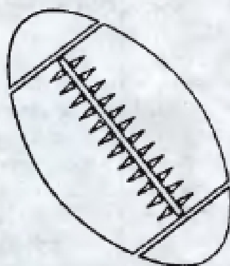
Czołówka ulubionych typów gier jest identyczna w przypadku ośmio- i szesnastobitowego sprzętu. Bezsprzecznie zwyciężyły gry przygodowe, za nimi symulatory lotnicze, potem gry strategiczne a dalej najróżniejsze gry zręcznościowe. Tu również należy się wyjaśnienie – wyliczając typy gier staraliśmy się podać jak najwięcej kategorii nie dbając o jednolite kryteria. Dlatego np. gra filmowa może być równie dobrze przygodówką jak strzelaniną. Służyło to bliższemu zorientowaniu się w waszych gu-





ЯULEZY AMIEЯIKAИSKOWO FUTБOŁA

„Co jest najbardziej amerykańskiego w Ameryce? Oczywiście futbol amerykański!" – Abraham Lincoln.



CZEŚĆ LALUSIE! Pora byście zobaczyli show, którego długo nie zapomną wasze przekrwione patrzałki. Wielkie gwiazdy, dynamiczne akcje, błyskawiczne podania, a przede wszystkim godzina twardej, prawdziwie męskiej walki. Wow, wow, wow! Poprawcie się w fotelach i odplombujcie ulubione piwko czy paczkę czipsów. Później nie będzie już na to czasu! I pamiętajcie: NFL is faaantastic!

Pstryk! Może na razie wystarczy już tej telewizji? Zastanówmy sie może, jaka w tym szaleństwie jest metoda. Na pierwszy rzut oka nie za bardzo widać w tym jakąś grę. Łomotanina co prawda lepsza niż wrestling, ale po co w takim razie ci sędziowie? Spoko, spoko. Radzę ci: nie przemęczaj zbytnio przestrzeni między uszami! Zawsze przy kontakcie z wytworem całkowicie obcej nam kultury można dostać skurczów szarych komórek, na próżno próbując odgadnąć o co tu chodzi.

O CO TU CHODZI?

Futbol amerykański jest niezwykle podobny do naszego. I tu i tam gra po 11 graczy. Dopiero cała reszta jest inna. Np. boisko mierzy 50 jardów. Dokładnie 50 jardów z jednej strony i, co ciekawe, również 50 jardów z drugiej. Jak wiadomo 1 jard=0,914401828 metra. W celu uniknięcia pomyłek przy szybkim obliczaniu w pamięci podczas gry, jardy ponumerowano co dziesięć. Na obu krańcach boiska, umieszczone są pola punktowe oraz bramki. Bramki są takie same jak u nas, tylko do góry nogami. Wiadomo, co Ameryka to Ameryka – druga półkula!

Gra w futbol polega na zdobywaniu punktów. Gdy nasz zawodnik znajdzie się z piłką na polu punktowym przeciwnika, drużyna zdobywa przyłożenie (TOUCHDOWN) czyli 6 pkt. i prawo do strzału na bramkę za 1 punkt (EXTRAPOINT). Zwykły kop na bramkę (FIELD GOAL) przynosi 3 pkt. Stratą piłki i dwoma punktami karana jest sytuacja, w której zawodnik z piłką zostanie złapany przez przeciwnika na własnym polu punktowym (SAFETY).

Oczywiście punktów nie zdobywa się co chwilę. Są one ukoronowaniem ciężkiej walki o zdobycie terenu. Teren zdobywany jest dwojako: poprzez bieg z piłką (RUN) lub podanie (PASS). Zadaniem zawodnika z piłką jest zaniesienie jej najdalej jak się tylko da. Gracze drużyny broniącej usiłują jak najszybciej dopaść atakującego i przewrócić na ziemię, ew. wypchnąć na aut, by nie mógł zdobyć więcej jardów. Na przebycie 10 jardów drużyna atakująca ma przydzielone cztery próby (DOWNS). Jeżeli się jej to uda, od ostatniej pozycji piłki odmierzane jest kolejne 10 jardów a liczenie zagrań rozpoczyna się od początku. Czwartą próbę wykorzystuje się do odkopania piłki (PUNT) jak najdalej od własnego pola punktowego, aby przeciwnik musiał zdobywać więcej terenu. Jeżeli przy czwartej próbie piłka jest blisko bramki przeciwnika (bliżej niż 40 jardów), wykonywany jest strzał na bramkę (FIELD GOAL).

Zawodnik, który rozdziela piłki to QUARTERBACK. Pełni on rolę mózgu formacji ataku. Jego walory fizyczne nie są aż tak istotne jak u innych graczy, musi się on jednak wyróżniać umiejętnością przeglądu pola gry i dokładnego podawania piłki, nawet do odległych graczy. Aby zapewnić Quarterbackowi warunki do pracy, osłaniają go najsilniejsi gracze, tworząc linię bloku (OFF LINE). Składa się na nią aż pięciu graczy: CENTER, dwóch GUARDS i dwóch TACKLES. Osłona rozgrywającego nie jest jedynym zadaniem linii bloku, ale w tym celu musimy przyjrzeć się różnicy między biegiem z piłką a podaniem.

Zagrania te nie różnią się tylko nazwą, ale sposób ich rozegrania precyzują odrębne przepisy. Główna różnica polega na tym, iż przy podaniu linia bloku może jedynie zastawiać drogę obrońcom. W przypadku biegu może ona odpychać obrońców tak, aby utworzyć lukę dla biegnącego gracza. Bieg z piłką jest głównym zadaniem panów nazywanych RUNNINGBACK i FULLBACK. Przy podaniu można wykorzystać ich do łatania dziur w linii bloku, lub jako dodatkowych odbierających.

Podanie jest zagraniem obiecującym zdobycie większej ilości jardów niż bieg. Zawodnicy do których adresuje się podania, to etatowo: WIDE RECEIVER i TIGHT END. Zawodników na pozycji WIDE RECEIVER może być nawet czterech, a na pozycji TIGHT END najwyżej dwóch. Mimo iż z podania można zdobyć o wiele większy teren niż z biegu, to podanie może być przecież niecelne, a co więcej, piłka może zostać zablokowana lub zbita przez obrońcę, a nawet wręcz przechwycona.

OBRONA

Jeszcze krótko o formacji obrony. W jej skład wchodzi pierwsza (DEF LINE) i druga (SECONDARY) linia. Zawodnicy pierwszej linii ustawiają się naprzeciwko linii bloku drużyny atakującej. Zawodnicy na pozycjach: NOSE TACKLE, DEF TACKLE, DEF END są bezpośrednimi przeciwnikami dla linii bloku strony atakującej. W pierwszej linii obrony uczestniczą jeszcze: MIDDLE LINEBACKERS (MLB) i OUTSIDE LINEBACKERS (OLB). Rozstawieni są nieco z tyłu (MLB) lub po bokach (OLB), dzięki czemu mają lepszy przegląd sytuacji. Do drugiej linii obrony zalicza się: dwóch CORNERBACK, rozstawionych przy liniach bocznych, oraz FREE SAFETY i STRONG SAFETY ustawionych z tyłu.

Zadaniem pierwszej linii obrony jest powstrzymanie biegnącego z piłką przeciwnika. Jeśli jednak przeciwnicy wykonują rzut, wówczas najważniejszym staje się atak na linię bloku i pozycję QUARTERBACKA. Dokładne krycie zawodników odbierających jest zadaniem drugiej linii. Najbardziej elastycznymi zawodnikami obrony są: MLB i OLB. Mogą oni wesprzeć pierwszą linię, tworząc mur ciał przed biegnącym przeciwnikiem, mogą próbować przedrzeć się przez blok przeciwnika aby złapać rozgrywającego, a możesz też wykorzystać ich do szczelniejszego pokrycia odbierających graczy przeciwnika.

Na koniec można powiedzieć, że futbol amerykański jakkolwiek by śmiesznie nie wyglądał z teoretycznej strony, w praktyce może być dobrym widowiskiem. Trzeba tylko napręć sobie usta czipsami i w podkoszulku rozwalić się na fotelu. Niestety, tegoroczny sezon dobiega już końca – ostatnie mecze można obejrzeć jeszcze na kanale Eurosport.

A teraz do roboty, czyli np. NFL COACHES CLUB FOOTBALL (str. 26 SECRET SERVICE) lub inna gra – MICROLEAGUE FOOTBALL czy FRONT PAGE FOOTBALL.

gościnnie: Walt Circle

---

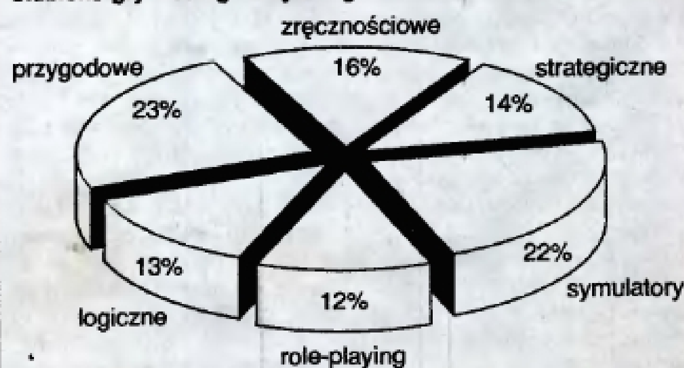
stach. Zupełnie nie wyczuliście tej sprawy, bo na ostatnim miejscu znalazły się gry określane jako „medyczne". Natomiast kategoria „sierry" zdobyła zupełnie wysoką pozycję. Z ciekawości sprawdziliśmy – 39% osób lubiących SIERRĘ to Amigowcy!

Na wykresie kołowym zestawiliśmy klasyczne typy gier, by dać pogląd o podziale sił. Jest to trochę nieprawidłowe, bo kategorie te nie są rozłączne.

Na koniec, już jako ciekawostka, wasze zainteresowanie prasą komputerową. Czasopisma polskie cieszą się znacznie większym zainteresowaniem niż zagraniczne. W grupie ośmiobitowców na dwudziestu czytających więcej niż jedno pismo o grach tylko jeden kupuje pismo zachodnie. W grupie szesnastobitowców jest to jeszcze rzadsze. Okazuje się też, że prasa komputerowa jest czytana bardzo chętnie – połowa respondentów z obu grup czyta co najmniej jedno polskie pismo komputerowe. Szesnastobitowcy wydają łącznie na czasopisma o 40% więcej pieniędzy niż ośmiobitowcy.

Redakcja SECRET SERVICE dziękuje wszystkim respondentom ankiety za udostępnienie danych wywiadowczych.

opracowała Galina



SAVEGAMEЯ

W tym odcinku postaram się przedstawić najprostszą z metod dokonywania zmian w SG–ach. Zrobię to na przykładzie dwóch nowych gier. Tym razem potrzebny będzie tylko edytor binarny. Zaś na deser syntetyczne już zestawienie poprawek do MIGHT & MAGIC 3.

Zastosujemy sposób bardzo prymitywny, ale skuteczny. Wykorzystywać go można we wszystkich grach, posiadających liczbowe wskaźniki. Tutaj trzeba uważać, gdyż np. Eye of the Beholder domyślnie pokazuje stany w słupkach ale można przestawić go na cyfry. Są też odstępstwa od reguły. Wspaniała gra BLOODNET firmy MICROPROSE wprowadza do SG–ów dużo redundantego kodu, będącego zarazem sumą kontrolną. Program nie akceptuje zmienionych SG–ów. Na to też są metody, ale to już bajka na inny wieczór. UWAGA! Przed robieniem jakichkolwiek zmian, zawsze zrób kopię zapasową danego pliku. Recepta jest następująca.

Metoda: ŁOPATA

1. Wybierz interesujace cię wskaźniki (pieniądze, liczba wojsk, witalność, itp.)

2. Zanotuj wartości w charakterystycznym momencie (jeżeli dużo wskaźników, najlepiej by miały różne wartości)

3. Przelicz liczby na hexy (z systemu dziesiętnego do szesnastkowego)

4. Odszukaj hexy w SG. Powinny być zgrupowane w jednym obszarze, np. charakterystyki postaci są zwykle tuż za imieniem.

5. Zmień je na dopuszczalne wartości maksymalne

Nie jest powiedziane, że od razu trafisz tam gdzie trzeba. Jest nawet bardziej niż prawdopodobne, iż program po modyfikacjach pójdzie w maliny. Pora na konkretne przykłady.

DOOM

Na dobry początek rzucimy na warsztat jeszcze ciepłą (piszę te słowa 16.01.94) grę ID SOFTWARE pt. DOOM. Otwiera ona nową generacje gier typu WOLFENSTEIN-3D. Jest bardzo szybka, bardzo krwawa i mocno ulepszona. Zresztą zobaczcie sami.

1. Kłopotliwy może być brak amunicji, wątłe zdrowie i słaby pancerz. Wszystkie wskaźniki można napompować zbierając odpowiednie przedmioty. Tylko na wyższych poziomach jest ich coraz mniej oraz zdarzają się sytuacje awaryjne.

2. Nagrać grę do naszych celów można w zasadzie w każdym momencie, z wyjątkiem sytuacji, kiedy użyźniasz glebę swoimi wnętrznościami. Ja otrzymałem taki stan

AMMO (amunicja):	15
HEALTH (zdrowie):	61
ARMOR (pancerz):	84
BULLETS (kule):	15/200
SHELLS (ładunki):	4/50
ROCKETS (rakiety):	0/50
CELLS (dopalacze):	0/300

3. Przeliczam wszystko na liczby szestnastkowe

15 = 0fh
61 = 3dh
84 = 54h
200 = 00c8h
50 = 0032h
300 = 012ch

4. DOOM, nie pytając nikogo o zgodę, tworzy podkatalog DOOMDATA w katalogu głównym i tam przechowuje SG–y oraz pliki konfiguracyjne. Szperać będziemy w plikach typu DOOMSAV0.DSG Pierwsze poszukiwania kończą się pozytywnie.

Wskaźnik AMMO jest tylko powtórzeniem wskaźnika aktualnego rodzaju amunicji i nie jest nigdzie zapisywany.

HEALTH offset 86
ARMOR offset 90

Można tu wpakować zarówno wartość jedno– jak i dwubajtową. Żeby nie kaszanić za dużo wstawmy tam na początek 100 (64h).

BULLETS offset 206/222
SHELLS offset 210/226
ROCKETS offset 218/234
CELLS offset 214/230

Tego jest stanowczo za mało. Wartości zapisywane są jako słowa (dwa bajty). Maksymalna wartością jest 65535 (ffffh). Trzeba ją wpisać zarówno do wskaźnika aktualnego jak i dopuszczalnego stanu amunicji. Wyświetlacz nie sknoci się, ale będzie pokazywał tylko trzy ostatnie cyfry.

WARRIORS OF LEGENDS

Wypuszczona w listopadzie zeszłego roku przez firmę Virgin. Zastosowano w niej *engine* z poprzedniej gry Conan the Cimmerian (opisywana w SS5). Zmienił się główny bohater. Teraz to mocarny Brand, pogromca smoków, prowadzi swą drużynę przeciw Czarnemu Kręgowi. Gra jest bardziej rozbudowana od poprzedniej.

1. Problemem jak zwykle są cherlawi bohaterowie i pusta kiesa. Pokażę jak naprawić to pierwsze, drugie zostawiam na samodzielną robotę domową.

2. Do dyspozycji mamy cztery postacie, z których każda określona jest charakterystyką typu:

Name (imię):	Brand
Strength (siła):	19
Intellect (intelekt):	12
Wisdom (wiedza):	10
Stealth (zręczność):	1
Agility (zwinność):	8
Defense (odporność):	18

Wypisałem tylką jedną, ale ty powinieneś rozpisać wszystkie cztery. Mając określoną pulę punktów, trzeba ją rozdzielić na poszczególne cechy. Ja zrobiłem to jak wyżej. Zauważ że wartości różnią się od siebie.

3. Przeliczenie na liczby hexadecymalne nie powinno stanowić problemu. Można to zrobić na papierze, bądz jakimkolwiek lepszym programem typu kalkulator

19 = 13h
12 = 0ch
10 = 0ah
1 = 01h
8 = 08h
18 = 12h

4. Bierzemy pod lupę jeden z plików typu GAME00.DAT. Znalazłem liczby które z grubsza pasują, bo spełniają warunki:

– są tuż za imieniem postaci
– zgrupowane obok siebie
– fit jest we wszystkich czterech miejscach

Podaję decymalnie miejsce jako offset, przypominając, że jest to odległość od początku pliku.

	Brand	Ataris	Kana	Asto
Str:	55	265	475	685
Int:	56	266	476	686
Wis:	57	267	477	687
Ste:	59	269	479	689
Agi:	58	268	478	688
Def:	71	281	491	701

5. W tym wypadku wartości zapisywane są w pojedynczym bajcie. Maksymalną wartością jest w związku z tym 255, ale zwykle bezpieczniej jest wpisać coś, co mieści się w polu. Przy charakterystykach widać maksymalnie liczby dwucyfrowe, wpiszmy więc wszędzie 99 (63h).

Menu się trochę skurczyło, ale przecież nie chodzi tylko o ilość.

MIGHT AND MAGIC 3

Na koniec już skrótowo informacje pomocne w MIGHT AND MAGIC 3. By zmienić Cechy bohaterów wystarczy znaleźć ich imię w SG. 20 bajtów dalej zaczynają się charakterystyki (siedem pierwszych) – każda zajmuje po dwa bajty: pierwszy – wartość stała, drugi – wartość jaką dodają czary itp. Poziom bohatera jest zapisany 35 bajtów za pierwszą literą imienia. Odporności zaczynają się od 263 bajtu za pierwszą literą i zajmują, tak jak charakterystyki, po dwa bajty (takie samo znaczenie). Złoto jest zapisane pod offsetem 11917 (4 bajty), kamienie szlachetne pod 11921 (też 4 bajty). Wiek bohatera jest obliczany przez odjęcie roku urodzenia bohatera od roku bieżącego. Ten ostatni jest zapisany pod offsetem 11887 i zajmuje 2 bajty. Lepiej jednak nie odmladzać bohaterów poniżej 18 lat – niemowlaki raczej słabo walczą.

Cały czas czekamy na wasze własne dokonania w dziedzinie inżynierii SG-owej. Przysyłajcie śmiało modyfikacje SG-ów zarówno do nowych jak i starych gier wraz z komentarzem warsztatowym na adres redakcji.

Kostia Jamew
Współpraca: Andriej Kalina

```
 Object   Edit   Link   View   Info   Tools   Quit                    F1=Help
Offset 0, hex 0
00000000:  4B 47 42 20 4C 49 56 45 - 53 21 00 00 00 00 00 00  KGB LIVES!......
00000010:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 76 65 72 73 69 6F 6E 20  ........version
00000020:  31 30 31 00 00 00 00 00 - 03 01 02 01 00 00 00 00  101.............
00000030:  65 31 D2 56 54 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  e1.VT...........
00000040:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 09 00 29 00  ..............).
00000050:  00 00 29 00 00 00 00 00 - 43 00 00 00 C7 00 00 00  ..).....C.......
00000060:  CE 00 00 00 02 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000070:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 01 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000080:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 01 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000090:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 01 00 00 00 00 00 00 00  ................
000000A0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 03 00 00 00  ................
000000B0:  09 00 00 00 01 00 00 00 - 01 00 00 00 01 00 00 00  ................
000000C0:  01 00 00 00 01 00 00 00 - 01 00 00 00 01 00 00 00  ................
000000D0:  01 00 00 00 BC 00 00 00 - 64 00 00 00 2B 01 00 00  ........d.......
000000E0:  33 00 00 00 90 01 00 00 - 64 00 00 00 58 02 00 00  3.......d...X...
000000F0:  64 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 02 00 00 00  d...............
00000100:  00 00 00 00 35 00 00 00 - 0C 00 00 00 02 00 00 00  ....5...........
00000110:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000120:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 20 00 00 00  ................
00000130:  01 00 00 00 41 00 01 00 - 00 00 20 00 00 00 00 00  ....A...........
 File                                          H:\USERS\JAMA\doomsav0.dsg
   H:\USERS\JAMA\doomsav0.dsg                  Offset 86, hex 56
 Press ALT or F10 to select menus                              Disk Editor
```

super

S U P E R Y

– (greetingsy) Superowe pozdrowienia dla Jurka Owsiaka i jego (naszej) Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy; mamy nadzieję, że nasza kasa z Fundacji Piwno-Orzeszkowej też się przyda!

– (jakby znane) – Nowy Secret Service z systemem KGB News, tyle świeżości i 52 strony, O.K. S.S;

– (o KGB i SS) KGB eto charoszyj żurnał; W organie NSDAP ukazał się KGB – ale jaja!; Świetne giERO-pisemko (giero-świerszczyk); Jeden rzut okiem jasnowidza wystarczy, by stwierdzić, iż pisemko jest odjazdful; W moim mieście jest przed kioskiem arena z piasku, na której odchodzą mordobicia o miejsce w kolejce po SS;

– (początki) – Witajcie czerwone muSStangi; Dżdżdżeroniiiimoooo!!!!! – to taki okrzyk wojsk powietrzno-desantowych; Od trzech pełni księżyca próbowałem do was napisać ale czasu brak; Ave Secret Service und Martinez the Pampers; Cześć Pracy; Nie mam godnego nagłówka; Cześć wam łomy spod znaku Joyorożca; Jestem jednym z setek leszczy palących trawę, jedzących grzybek meksykański i mających świra na punkcie gier; KGB – Kilku Grających Bobasów;

– (końce) – Wychodzącym przypominam, że skarbonka przy wyjściu jest po to, żeby ludzie wrzucali do niej pieniądze, co proszę czynić, wierni nie podporządkowujący się temu zaleceniu będą karani grzywną; Jestem zmęczony jak koń po westernie; Żegnajcie, o zdeformowane formy nieforemnego formatu życia; Gód Baj(t) joystickowe ciupciaczki;

– (politykierstwo) W wywiadzie twórcy Tajemnicy Statuetki stwierdzili, że w Polsce są setki tysięcy użytkowników PC. Nie mieli racji bo inaczej ZChN wygrałby wybory, jest natomiast pewne, że mamy w kraju rzesze typowych Polaków pijaków, ćpunów i czubków i dlatego wybory wygrała lewica (dość pokrętny jest ten wywód);

– (sępienie) – Wiem, że macie gest i jakaś tam karta Sound Blaster Pro za 4 mln to trochę za mało, ale od czego są wypchani forsą, żrący kawior i rozbijający fajne samochody SPONSORZY!;

– (o okładce SS8) – Przecież SS to nie Playboy, dlaczego nie pokazaliście jej niżej?;

– (popłuczyny po świętach) Przepis na wigilijny bigos z Atari. Kupujemy martwe Atari i oddzielamy obudowę od wnętrzności. Wnętrzności rozdrabniamy na kowadle, a potem do gara i mieszać. Obudowę też kruszymy i roztapiamy w garze. Do rzadkiego dodajemy uprzednio przygotowane wnętrzności, olej i platynę dla uszlachetnienia. Gotować to jakieś 30 minut i na stół. Całość można przybrać siekanymi kasetami.

– (przekręty) – Ace of Aces – Wybielacz nad Wybielacze; Barbarian – Barbara i Jan; Barbarian 2 – Barbara i 2 Jany; Barbarian 3 – 3 Barbary i Jan; Commodore 64 – Klozetorek 64 z radiomagnetofonem; Crystal Kingdom Dizzy – Skrystalizowany Kondom Dizziego (co za niedorzeczny pomysł, na co jaju kondom?); Defender of the Crown – Obrona Częstochowy; Dogs of War – Wojna Psów; Double Dragon – Zdublowany Smok; Fast Food Dizzy – Dizzy Szybkożerca; Jurrasic Park – Park Jajarski; Law of the West – Lał na Fest; Megalomania – Syndrom Naczelnego; Metal Mutant – Metallica; Syndicate – Sędzia z Katem, Masarnia; Strike Commander – Struś Komandor; Test Drive – Disk Error; Treasure Island Dizzy – Islandzka Tresura Dizziego, Tresura Grubej Izy; Wolfenstein 3D – Wilk z Napędem na Trzy Koła;

– (różności) – Odbieram szkołę życia od swojej babci, która udziela jej każdemu w formie wykładów; Znacie trzy największe pomyłki w dziejach ludzkości? – są to: komunizm, broń jądrowa i Atari; Oddam konia w szybkie ręce; Olejcie Atari i Commodore bo one mają własne czasopisma np. „Cuda z deski", „Zrób to Sam"; Zmieńcie nazwę na SexRet SexVice (prawie jak Sex z Miami Vice); Atari albo zdrowie – wybór należy do ciebie. Minister zdrowia i opieki społecznej, skład: drut 1 kg, trybiki 300 szt., korbka 1 szt., substancje smoliste 0,5 kg; (dopisek do listy pozdrowień) Jebus Omnibus – Grecja; Mogę wam przysłać legitymację ministranta; Oj! rozgadałem się jak kołchoźnica na polu; Symulatory powinny mieć wbudowane liczniki przebiegu, takie co nie można cofnąć i gdy kupuję grę to od razu widzę czy nówka, czy wylatany rzęch; Hasło dnia – Szczaj kolorowo (a kiedyś się śpiewało „żyj kolorowo"); Prawdziwy gracz wychodzi na dwór tylko gdy prądu nie ma; Nie myślcie, że jak dacie krowie czekolady to wydoicie kakao; Tylko ja jestem mądry, tylko ja jestem silny i tylko ja tak sądzę; Otyli żyją krócej ale jedzą dłużej; Nie wzywaj nocą pomocy, bo możesz pobudzić sąsiadów; Żebrak to kandydat na złodzieja; Śnieg – woda w proszku; Od trzech tygodni mam sraczkę, lekarz każe mi jeść węgiel, więc chyba pojadę na Śląsk;

– (fraszki i aforyzmy)

Idziesz sobie po ulicy, widzisz chłopie szare mury

Szkoła wybryk to natury!

oraz:

Dyskietka jest rajem, z którego nie ma wygnania.

Errata

Errare humanum po piwkum, czyli każdemu się może pochrzanić. ERRATA służy do tego, by uzupełniać podawane przez nas dane, bowiem:

– informacje o wersjach danej gry na inne komputery lub karty graficzne dochodzą do nas czasem z opóźnieniem

– gdy opisujemy grę np. w wersji na PC może nie być jeszcze wersji na Amigę i odwrotnie; dopiero kilka numerów dalej możemy tę informację uzupełnić

– poza tym niekiedy coś się pomyli albo pokręci i trzeba to naprostować.

SPIS OPISÓW

Kilku z was dostrzegło mały miszmasz, który miał miejsce w SPISIE w SS8. Istotnie, w paru miejscach nasza baza danych zawiodła, więc prostujemy: przede wszystkim nie ma WOLFENSTEINA na Amigę ani HARRIER JUMP JET na Commodore 64, o co się najbardziej oburzaliście. Niestety, ale przyczyny kiełbaszenia się takich informacji leżą i po waszej stronie, bowiem niektórzy czytelnicy albo rozmyślnie, albo bezmyślnie wprowadzają nas w błąd. Np. Bogdan Jamrozik regularnie śle nam swe odkrycia dotyczące gier na Commodore: LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, WARLORDS 2; HARRIER JUMP JET też był jego wymysłu. W prawdziwym ogromie materiału w każdym SS (ponad 180 stron maszynopisu) takie kwiatki czasem przemkną się niezauważone. Przepraszamy i bijemy się w piersi – na przyszłość będziemy zwracać na takie rzeczy uwagę dziesięciokrotną.

AUTORZY

Postanowiliśmy uhonorować autorów opisów, które nie mają szans się ukazać z prostego powodu – nie opisujemy tej samej gry dwa razy. Jednak ci, którzy przegapili opisy a napracowali się i przysłali nam swoje teksty, warci są odnotowania:

CRYSTAL KINGDOM DIZZY – Michał Góra

INCYDENT – Przemysław Salacha

GLOBAL WAR – Modelka

HUMANS – Adam Piotrowski

LOTUS 3 – Ryszard Fiedorowicz, Marcin Stępnicki

PREHISTORIK – Maciej Stawiszyński

RAMBO 3 – Dawid Rygielski

SENSIBLE SOCCER – Artur Piętka

CO JEST NA CO

Amiga – FIRE BRIGADE, LAW OF THE WEST, wkrótce X-WING

Atari ST – DIE HARD 2, DYNA BLASTER, FORMULA ONE GRAND PRIX, GOBLINS 3, HUMANS, LEMMINGS 2, LURE OF THE TEMPTRESS, METAL MUTANT, ROBOCOP 3, TOM & JERRY

Commodore 64 – NIE MA HARRIER JUMP JET!, jest ANOTHER WORLD (wersja X-AMPLE), ROBOCOD

IBM PC – ALCATRAZ, COLORADO, FANTASY WORLD DIZZY pracują na CGA, jest WAX WORKS

FANTASY WORLD DIZZY

W wersji na Commodore 64 nie ma tajnej kładki w Smugglers' Hideout.

WŁADCY CIEMNOŚCI

Aby zniszczyć imitację cegieł na ścianie wybierz opcję UŻYJ MOCY i wskaż pustą kratkę w księdze czarów.

Erratowcy:
Maciej Glaza, Mikołaj Górski, Romeo Grosslewski, Daniel Halecliński, Łukasz Jokiek, Olech Kaczanowski, Filip Kopyć, Rafał Klawiński, Daniel Kondziołka, Marcin Kuodich, Sebastian Łahędzki, Krzysztof Motusiak, Rafał Pietrzkowski, Przykry, Marcin Smykała, Maciej Weryk, Leszek Zając

help

Galina radzi zbłąkanym

Wot, ile to dusz zbłąkanych znalazło się na tym świecie! A to gierka za trudna, a to napisu nie rozumiem, albo chodzę i wyjścia nie widzę. Galina w pogotowiu, wszystkim pomóc może, a jak nie wie to i speca zapyta i odpowiedź da – jak zechce. W imieniu SS-maładcow mamy do wszystkich zbłąkanych ogromną prośbę: aby nie nękać telefonicznie redakcji w sprawie podpowiedzi do gier. Wszak po to jest ta rubryka. Ostatnimi czasy telefony od zbłąkanych dokumentnie rozbijają pracę redakcji.

Dla uproszczenia, od 1 lutego 1994 r. odpowiedzi będą udzielane tylko w HELPIE, a pytania przyjmowane tylko listownie.

CONQUEST OF CAMELOT – PC

W jaki sposób napełnić sakiewkę? Wciskam CTRL-O i pokazuje się woreczek, ale nie wiem co robić dalej. Przemysław Wójcik

Ekran, który wywołujesz pokazuje zawartość sakiewki. Nie możesz jej napełnić tak sobie, z powietrza. Powinieneś będąc w zamku udać się do skarbca i tam nabrać z wybranych worków odpowiednie monety – sztuki złota, srebra i miedziaki. Gotówka będzie ci potrzebna później, w rozlicznych podróżach.

DAY OF THE TENTACLE – PC

Nie wiem, jak grać Laverne i Hoagiem, potrafię się poruszać tylko Bernardem, a to żadna przyjemność. Filip Konieczny

Jeżeli uważnie śledzisz akcję to z pewnością wiesz, że Laverne zawisła na szelkach na drzewie przed domem, zaś Hoagie wylądował w ogrodzie koło kibli. Procedura jest następująca: najpierw zdobądź zasilanie do kibla Bernarda – potrzebujesz skompletować części SuperSalad Battery dla doktora Freda. W ten sposób skontaktujesz się z Hoagiem i będziesz się mógł w niego wcielić aby przekonać George'a Washingtona do ścięcia młodego drzewka przed domem – w rezultacie Laverne czterysta lat później spadnie na ziemię, bo drzewo na którym wisi zniknie.

DIZZY YOLKFOLK – Amiga

Gdzie i jak znaleźć silnik do motorówki? Michał Chudy

Leży sobie spokojnie na pierwszym piętrze zamku YolkFolk – jak popędzisz trolla to trafisz tam bez kłopotu.

Po wystraszeniu trolla i naprawieniu mostu zwodzonego dochodzę do smutnej księżniczki, którą rozweselam książką z kawałami. Za nią jest murek, którego nie mogę przeskoczyć. Marcin Młyński

W lewo już nic dalej nie ma; jeśli wykorzystałeś wszystkie możliwości, musisz po prostu zebrać wszystkie wiśnie i wręczyć je Daisy, by ta mogła upiec z nich ciasto.

INDIANA JONES 3 – Amiga

Czy można jakoś ominąć w tej grze sekwencje zręcznościowe? Frodo Baggins

Niestety nie. Spotkanie z hitlerowcem zawsze rozpoczynasz rozmową, która może przerodzić się w bijatykę. Jeśli będziesz przebiegły i przewidujący, to istnieje możliwość przegadania niemal wszystkich szwabów i ominięcie ich bez walki. Niekiedy mają na to wpływ też przedmioty, które posiadasz.

INDIANA JONES 4 – Amiga

W jaki sposób się steruje i gdzie wpłynąć łodzią podwodną? Na ekranie jest tylko dźwignia do zmiany głębokości, a łódź płynie tylko w prawo i w lewo. KPR

Do sterowania łodzią podwodną służą dwie dźwignie: kierunku (lewo-prawo) i głębokości (góra-dół). Aby móc sterować, powinieneś uzdatnić oba mechanizmy (dlaczego są zepsute, sam wiesz). Skręcając lewo-prawo jednocześnie przemieszczasz się „dalej" i „bliżej" swych oczu. Zauważ ziejącą dziurę w głazie na dnie i tak steruj, by dziobem wpłynąć prosto w nią.

Jakie jest trzecie ułożenie kamieni? Andrzej Bodomski

Wszystkie informacje o ułożeniu kamieni zdobywasz w trakcie gry; oprócz ostatniego podają je Dialogi Platona – musisz je dokładnie przeczytać. Natomiast finałowe ustawienie jest wyryte na ścianie w scenerii z bulgocącą lawą.

LARRY 1 – PC

W jaki sposób skusić panienkę z dyskoteki, żeby wzięła ślub? Jack Ripper

Nadobna Fawn pójdzie za tobą, jeśli ofiarujesz jej: pierścionek (z umywalki w klopie), cukierki (z pudełka ze strychu), różę (z korytarzyka za barem) i dużo, dużo pieniędzy (wygranych w kasynie).

LARRY 2 – PC

Jak przejść koło strażnika na wyspie, zatrzymuje mnie nawet jak założę bikini. Adam Jasiński

Z takim biustem to nie masz co nawet udawać panienki. Wypchaj stanik banknotami i koniecznie odwiedź fryzjera – dopiero wtedy możesz próbować dalej.

LAURA BOW – PC

Jak przejść przez ulicę w pierwszym akcie gry? Jack Ripper

Jeśli uważnie czytasz komunikaty to wiesz, że w Nowym Jorku jest ruch jak w ulu. Nieostrożny krok na jezdnię i jesteś przejechany! Dlatego przed próbą przekroczenia ulicy sprawdź ikoną oka lewą i prawą stronę ulicy – jeśli nic nie jedzie, możesz przechodzić.

LEGEND OF KYRANDIA – PC

W jaki sposób wejść do groty? Ze środka wychodzi jakiś pajac i się bulwersuje. Jack Ripper

Tak ma być, po chwili Malcolm zamurowuje lodem wejście. Skruszysz go tylko magiczną lutnią zrobioną na ołtarzu z czterech kamieni szlachetnych – pierwszy jest w strumyku. Było to dokładnie opisane w SS6 na str. 36.

MANIAC MANSION – C-64

Jak zdobyć numer, który podobno mam zobaczyć przez teleskop? Wrzucam kasę, kręcę teleskopem, a numeru nie ma! Radosław Rump

Wrzuć monetę, wciśnij prawy guzik, jeszcze raz wrzuć i jeszcze raz wciśnij – dopiero teraz możesz odczytać szyfr do sejfu, który jest 1029.

NORTH & SOUTH – Amiga

Czy da się wycofać wojska w czasie bitwy? Trybcio

Tak, ale tylko wtedy, jeśli włączyłeś opcję zręcznościowego rozgrywania potyczek. Wciskasz po prostu ESC i pozostali przy życiu żołnierze ewskują się na pole, z którego atakowali. Gdy natomiast komputer automatycznie prowadzi walkę za ciebie, nie ma takiej możliwości.

POLICE QUEST 1 – PC

W jaki sposób poddać testowi pijanego gościa, który wciąż powtarza, że jest niewinny? Wojciech Punkowiec

Każ mu wyjść z wozu (GET OUT) i dać prawo jazdy (GET LICENSE). Wydaj polecenie ADMINISTER FST i zakuj go (HANDCUFF SUSPECT), ale z tyłu!. Przeczytaj mu jego prawa (READ RIGHTS) i każ wsiąść do swego wozu (GO TO CAR) i odwieź do więzienia.

Gdy chcę wypisać mandat dziewczynie w czerwonym samochodzie, pojawia się napis, że nie mam PINCH BOOK. Skąd ją zdobyć? Rafał Widełka

Chodzi zapewne o Helen Hots. Otwórz walizkę (BRIEFCASE) i wyjmij bloczek mandatów (BOOK) oraz pióro (PEN). Wypisz mandat i daj jej do podpisu, a potem wręcz go i możesz ruszać dalej.

POLICE QUEST 2 – PC

Jaką techniką ustawić pistolet na strzelnicy? Tomasz Kulawik

Procedura ustawiania pistoletu: najpierw pokaż swoją broń dyżurującemu policjantowi. Weź od niego amunicję i słuchawki ochronne. Wejdź do kabiny strzelniczej, załóż słuchawki, wyciągnij broń (F8), wyceluj i strzel (F10). Po trzech strzałach opuść broń (F8) i przybliż sobie tarczę. Obejrzyj przestrzeliny i odpowiednio pokręć gałkami na celowniku. Zmień planszę celu i umieść go z powrotem na miejscu. Procedurę należy powtarzać, aż będziesz trafiał w dziesiątkę.

Co powiedzieć paninsi w informacji, gdy pytam o telefon do Steelton Police? Adam Wierzbicki

Używając numer 411 będziesz mógł przekazać informację o grożącym Colbyemu niebezpieczeństwie.

PRINCE OF PERSIA 2 – PC

Jak pokonać ogień w wielkim zniczu z orłem? Gdy tam podchodzę, od razu się spalam. Adam Piątek

Nie wkraczaj w ogień jak kamikadze – przecież czytałeś na gobelinie, że każdy kto będzie próbował ukraść płomień, zginie. Biegnąc w lewo do płomienia nie strąć wiszącej płytki podłogowej. Wskocz na półkę z płomieniem i wracaj biegiem w prawo, tym razem strącając płytkę. W tylnej ścianie otworzy się przejście na następny level.

SECRET OF MONKEY ISLAND

Podchodzę do małpiej głowy, a małpa nic – zamiast otworzyć furtkę gapi się na mnie. Jak przejść dalej? Mikołaj Górski

Furtkę otwiera się pociągając za kołek sterczący z jednego ze słupów stojących przy ścieżce (*nose of the statue*). Musisz namówić małpę, żeby pohuśtała się na tym kołku, a przejście otworzy się na stałe.



Rys. Mariusz Pietyra

PRENUMERATA i ARCHIWALIA

PRZECZYTAJ ZANIM ZACZNIESZ WYPEŁNIAĆ

JEDYNA DROGA ZAMÓWIENIA PRENUMERATY LUB ARCHIWALIÓW TO WPŁATA NA KONTO ZAŁĄCZONYM PRZEKAZEM!

ZASADY PRENUMERATY

Prenumerata może być zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak jest to wydrukowane na załączonym przekazie. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów wyciętych z KGB lub odbitek xero.

Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczynić się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Nasz system prenumeraty jest tak skonstruowany, by wspierać przedsiębiorczych. Jeśli będziecie zamawiać prenumeratę grupowo, otrzymacie znaczne zniżki. W ten sposób jeśli np. w klasie zbierze się 10 osób chętnych na prenumeratę, to jeden egzemplarz mają co miesiąc za darmo (przy rocznej prenumeracie zaoszczędzą 299 tys). Zachęcamy do takiego systemu prenumeraty – wspólnie oszczędzamy czas oraz pieniądze na przesyłkach pocztowych.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać po stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem i adresem z kodem pocztowym. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń.

Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 wew. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

UWAGA! Nie realizujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

CENY PRENUMERATY

Ile osób	3 mies.	6 mies.	9 mies.	12 mies.
1	55500	111000	166500	222000
2	107400	214800	322200	429600
3	156600	313200	469800	626400
4	202800	405600	608400	811200
5	249600	499200	748800	998400
6	297600	595200	892800	1190400
7	345300	690600	1035900	1318200
8	392400	784800	1177200	1569600
9	438600	877200	1315800	1754400
10	480300	960600	1440900	1921200

ZASADY ZAMAWIANIA ARCHIWALIÓW

Zamówienia na archiwalne numery SECRET SERVICE mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak jest to wydrukowane na załączonym przekazie. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów wyciętych z KGB lub odbitek xero.

Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać po stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem i adresem z kodem pocztowym. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne.

Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 wew. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

UWAGA! Nie realizujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

CENY ARCHIWALIÓW

Nr 1	50 tys.	Nr 6	10 tys.
Nr 2	40 tys.	Nr 7	10 tys.
Nr 3	30 tys.	Nr 8	15 tys.
Nr 4	10 tys.	Nr 9	15 tys.
Nr 5	13 tys.		

UWAGA – OKAZJA
Komplety:
4 + 6 + 7 – razem za 20 tys.
4 + 6 lub 4 + 7 lub 6 + 7 – razem za 14 tys.

Odcinek dla Poczty / Banku

zł ....

słownie: ....

Wpłacający: .... imię i nazwisko

.... dokładny adres z kodem

na rachunek **ProScript Sp. z o.o.**
00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37
BANK OCHRONY ŚRODOWISKA S.A.
WARSZAWA
rachunek nr 630148-102401-136

datownik | podpis przyjmującego | opłata

Odcinek dla Posiadacza rachunku (Redakcji)

zł ....

słownie: ....

Wpłacający: .... imię i nazwisko

.... dokładny adres z kodem

na rachunek **ProScript Sp. z o.o.**
00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37
BANK OCHRONY ŚRODOWISKA S.A.
WARSZAWA
rachunek nr 630148-102401-136

datownik | podpis przyjmującego | opłata

Pokwitowanie dla Wpłacającego (zachować)

zł ....

słownie: ....

Wpłacający: .... imię i nazwisko

.... dokładny adres z kodem

na rachunek **ProScript Sp. z o.o.**
00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37
BANK OCHRONY ŚRODOWISKA S.A.
WARSZAWA
rachunek nr 630148-102401-136

datownik | podpis przyjmującego | opłata

KONKURSY ROZWIĄZANE

KONKURS 1 (PC)

Przypominamy, że konkurs nr 1 (dotyczący TAJEMNICY STATUETKI) trwa do 15 lutego, a jego rozwiązanie znajdziecie w następnym numerze.

KONKURS 2 (PC)

Odpowiedzi:

1. Nazwa firmy METROPOLIS po raz pierwszy pojawiła się w SS6.

2. W numerach od 1 do 8 opisaliśmy łącznie 36 przygodówek – wystarczyło policzyć klepsydry przy opisach. To pytanie było wbrew pozorom najmniej precyzyjne, więc honorowaliśmy też każdą liczbę większą od 36, bo niektóre gry przygodowe były przez nas klasyfikowane według innego kryterium, np. jako edukacyjne.

3. Numer kierunkowy do Wrocławia to 0-71 (z większości miast), honorowaliśmy inne kierunkowe wg książki telefonicznej.

Nadeszło 138 prawidłowych odpowiedzi, z których wylosowaliśmy następujących zwycięzców:

1. Piotr Pierzyński – Bydgoszcz
2. Maciej Engelhardt – Czersk
3. Paweł Piszczek – Kraków
4. Robert Krassowski – Legnica
5. Grzegorz Magiera – Janów

Zwycięzcy otrzymują oryginalną TAJEMNICĘ STATUETKI ufundowaną przez firmę METROPOLIS.

KONKURS 3 (PC)

Otrzymaliśmy 85 listów zawierających 87 opisów na konkurs. Wśród wybieranych tematów najpopularniejszy okazał się F-15 (16 opisów), następny był LHX (9), F117 (8), Chuck Yeager i F-29 (po 7), B-17 i COMANCHE (po 6). Żaden z uczestników nie wykazał się posiadaniem płci żeńskiej.

Jeden z czytelników z wrażenia napisał na kopercie adres redakcji łącznie z telefonem (i dorzucił kierunkowy!). Listy nieczytelne, jak sama nazwa wskazuje, nie były przeznaczone do czytania i zgodnie z intencją ich autorów czytane nie były. Niektórzy wykazali się jak mogli lenistwem i cwaniactwem, przepisując opisy od konkurencji, zresztą niezbyt udane. Dotyczy to ok. 30% opisów! Zdarzyły się też teksty wypełnione pół na pół: polszczyzną i wulgaryzmami. Takie teksty miały pierwszeństwo w kolejce do gazn. Teksty napisane na maszynie nie były faworyzowane, aczkolwiek autorom tych listów przesyłamy uściski od redaktorów i całusy od sekretarki.

Niemal wszyscy uczestnicy konkursu popełnili niestety podstawowy błąd – mylili opis gry z instrukcją. Stąd też większość prac zawierała dokładne zestawienia klawiszologii, ekranów, sposobów uruchamiania gry itp. Często opis ograniczał się tylko do tych elementów. Zaprawdę, są to rzeczywiście przydatne informacje, jednak opis z definicji kierowany jest do osób, które gry nie znają. Ma on pomóc w decyzji zakupu, zorientować czytelników w rodzajach gier itp. Uczestnicy konkursu z góry zakładali, że gra jest wszystkim doskonale znana i nie ma potrzeby jej przedstawiać, a należy przejść już do podpowiedzi dla zaawansowanych.

Laureaci:

1. Janusz Mrzigod – Tychy, za opis DRAGON STRIKE
2. Adam Głogowski – Tychy, za opis ACES OF PACIFIC
3. Rafał Miszczak – Wrocław, za opis CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT
4. Maciej Czyżewski – Gdynia, za opis B-17
5. Marcin Stępnicki – Gdańsk, za opis F-15 II
6. Karol Jasiński – Legionowo, za opis RED BARON
7. Damian Bajer – Sosnowiec, za opis F-15 II
8. Przemysław Ryk – Sosnowiec, za opis F-117
9. Raffaelle Cecco – Rzeszów, za opis do PRIVATEER
10. Dariusz Woźniak – Sulejówek, za opis F-117

Pierwsza trójka otrzymuje oryginalne gry GUNSHIP 2000 ufundowane przez redakcję SECRET SERVICE i firmę IPS. Najlepsze opisy będą wykorzystane w druku.

KONKURS 4 (Amiga)

Nadeszło 259 prac, z czego najczęściej wybieranym tematem był F-29 (42), F-15 II (35) i F-19 (29). Poza tym opisywane były najróżniejsze gry na Amigę, które mają coś wspólnego z lotnictwem, nawet jeśli jest to strzelający samolocik.

Po przeczytaniu, przeanalizowaniu, porównaniu i przedyskutowaniu prac okazało się że 30% prac było w mniejszym lub większym stopniu zerżnięta z innych źródeł. Kilka osób nie wiedziało co to znaczy symulator lub opis, kilka nie wiedziało o co im chodziło, a jeszcze kilka innych nie wiedziało jak się pisze i co pisać.

Był to konkurs na opis, a nie jak parę osób sądziło, na efektowny skład pracy bądź na zdolności manualne przy użyciu kleju i spinacza. Jedna praca dotyczyła opisu czołgu, a jeszcze inna LIFE & DEATH (symulator skalpela?). Jeden spryciarz zrobił ksero z innego pisma i myślał, że nikt się nie połapie. Inny zmieścił opis na kartce pocztowej, inny zaś opisał sześć symulatorów na jednej stronie kartki formatu

ARCHIWALIA

kupon aktualny do 15 lutego 94

Zamawiam następujące numery archiwalne:
1 2 3 4 5 6 7 8 9

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.
W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru ☐ tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata
przez wskazaną ilość miesięcy:
3 6 9 12 miesięcy

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.
Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru ☐ tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata
przez wskazaną ilość miesięcy:
3 6 9 12 miesięcy

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

A4. Poza tym było widać błędne mniemanie, że podstawą opisu jest gałkologia – pogląd wykształcony prawdopodobnie przez rodzime pseudo-czasopisma, będące faktycznie kolejną wodą po kisielu pirackich giełdowych instrukcji.

A oto upragniona lista zwycięzców. Pierwsza trójka dostaje oryginalne gry GUNSHIP 2000 ufundowane przez redakcję i firmę IPS. Najlepsze opisy będą wykorzystane w druku.

1. Tomasz Siemieniec – Pińczów, za opis B-17

2. Sławomir Grabowski – Mońki, za opis WINGS

3. Dominik Kossecki – Warszawa, za DESERT STRIKE

4. Grzegorz Macniewicz – Łomża, za opis F-29 (dzięki tej pracy dowiedzieliśmy się, że rakieta AMRAAM wydaje odgłos Ziunuu...)

5. Bartłomiej Żyła – Tarnowskie Góry, za SECRET WEAPON OF THE LUFTWAFFE

6. Sławomir Szkurłat – Blachownia za LHX

7. Grzegorz Smoliński – Koszalin za WINGS

8. Tomek Kozłowski – Modlin za F-18

9. Klaudiusz Nowatkowski – Czechowice-Dziedzice za DOGFIGHT

10. Artur Niemczyk – Dąbrowa Górnicza, sądząc po charakterze pisma najmłodszy uczestnik – specjalne wyróżnienie za pracę, która nie dotyczy żadnego symulatora, ale za to wszystkich.

KONKURS 5 (PC)

Odpowiedzi:

1. Dotychczas ukazało się pięć części SPACE QUEST, choć uznawaliśmy też liczbę sześć, jako że „jedynka" pojawiła się w dwóch wersjach – AGI i SCI.

2. Serię QUEST FOR GLORY stworzyli Corey i Lori Ann Cole.

3. Dział firmy DYNAMIX zajmujący się symulatorami lotniczymi nosi nazwę GREAT WAR PLANES.

Otrzymaliśmy 23 prawidłowe odpowiedzi (i prawie dwa razy tyle błędnych), spośród których wylosowaliśmy czwórkę zwycięzców;

1. Wojciech Migas – Jaworzno

2. Sylwia Twardowska – Wyszków

3. Jan Chodzyński – Kntno

4. Witold Rołowski – Kielce

Otrzymują oni oryginalne gry BETRAYAL AT KRONDOR (1, 3) i EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE (2, 4), ufundowane przez firmę DYNAMIX.

KONKURS 6 (Atari)

Odpowiedzi:

1. W numerach 1-8 zostało łącznie opisanych 6 gier firmy MIRAGE (dane z klepsydr). Uznawaliśmy też liczbę 7 (NAJEMNIK na licencji firmy KRYSAL) oraz 15 (wraz z tymi w Rzucie Okiem).

2. Firma MIRAGE ma w ofercie blisko 150 gier na małe Atari (według reklamy w SS8). Uznawaliśmy też odpowiedź 22 (liczba tytułów w reklamie).

3. Tommingi to atarowska odmiana popularnych Lemmingów.

Nadeszły 54 prawidłowe odpowiedzi i sporo nieprawidłowych. Laureaci:

1. Tomasz Świdrak – Jedlicze

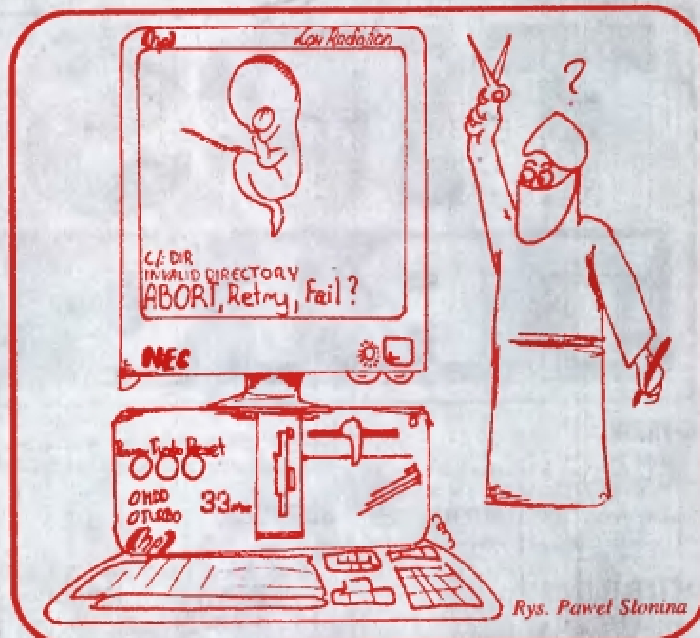
2. Grzegorz Zaniewski – Słupsk

3. Marcin Górzny – Siedlce

4. Andrzej Sikora – Ustroń

5. Bartek Głuszek – Gdańsk

Nagrody – pięć kompletów po trzy gry ufundowała oczywiście firma MIRAGE. Maruderzy, którzy zapomnieli podać nośnik, dostaną zestawy na kasetach.



Rys. Paweł Słonina

KONKURS 7 (C-64)

Odpowiedzi:

1. Honorowaliśmy każdą trójkę spośród gier: TREASURE ISLAND DIZZY, FANTASY WORLD DIZZY, MAGICLAND DIZZY, PRINCE OF THE YOLKFOLK, SPELLBOUND DIZZY, CRYSTAL KINGDOM DIZZY a także BUBBLE DIZZY, FAST FOOD i KWIK SNAX.

2. Firma MIRAGE miała w ofercie 15 gier na Commodore (wystarczyło policzyć tytuły w reklamie). Uznawaliśmy też dodane „wkrótce 30 nowych).

3. Liczba „64" w nazwie komputera Commodore 64 oznacza pamięć operacyjną 64 KB, czyli 65536 bajtów. Okazało się, że jest kilku czytelników nieświadomych tego faktu. Oto jedna z fałszywych teorii: „zaprojektowanie danego kształtu obiektu sprowadza się do ustawienia odpowiednich bitów w siatce. Każda linia siatki ma 24 punkty, o odpowiada 3 bajtom, a więc każdy obiekt zajmuje 21 linii po 3 bajty plus 1 bajt niewykorzystany, co w sumie daje 64 bajty, a więc stąd pochodzi nazwa komputera".

Nadeszło 245 odpowiedzi prawidłowych i szczypta błędnych. Laureaci:

1. Mikołaj Grobelny – Sosnowiec

2. Krzysztof Łaszewski – Lnbsko

3. Hubert Tupadowski – Wyszków

4. Maciej Skrzypczak – Ruda Śląska

5. Marcin Kosiedowski – Starogard Gd.

Nagrody – pięć kompletów po trzy gry ufundowała firma MIRAGE.



Collage – autor nieznany

TIPS & TRICKS

A-TRAIN
IBM PC
Wciśnij CTRL oraz ALT i wklep z klawiatury wyraz BELLYBUTTON. Pojawi się niespodziankowy ekran końcowy.

AFTER THE WAR
IBM PC
Kod do drugiego levelu 101069. Nietykalność na levelu 1: wciśnij ALT-L-B, na levelu drugim: ALT-L-M.

ANARCHY
Amiga
Kody leveli: 5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303, 9003, 6904, 3305, 9305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811, 3212, 0213, 8213, 5014, 1015, 8215, 5116, 0117, 7017, 5518, 2819, 9919, 7320, 2521, 0622, 3722, 1223, 4523, 4124, 1825, 1926, 9726, 5927, 0528.

ATOMIX
Amiga
Wciśnij HELP i wpisz TIME – resetujesz zegar.

BATMAN THE MOVIE
IBM PC
Wpisz na ekranie tytułowym JAMM. F10 – skipper leveli.

BATTLE ISLAND
Kody leveli: FIRST, GHOST, GAMMA, MARSS, EAGLE, METAN, FOTON, POLAR, TIGER, SNAKE, ZENIT, DONNN, VESTA, OXXID, DEMON, GIANT, CONRA, PHASE, EXOTY, MOUNT, FIGHT, RUSTY, FIFTH, VESUV, MAGIC, SPACE, VALEY, TESTY, TERRA, SLAVE, NEVER, RIVER, EUROP, STORM

BATTLE ISLE
Amiga, IBM PC
Kody: pierwszy gracz – WATCH, LAGUN, BIRMA, SERPT, RAMBO, YUKON, POINT, FROGS, ITALY, LINES, VARUS, SOUND, TWEAK. Drugi gracz – CLOCK, LOSAG, BOMBS, COMET, PEARL, MIROR, ROMEL, MAGMA.

BATTLE SQUADRON
Amiga
Wpisz CASTOR – nietykalność, albo ELECTRONIC – edytor.

BIONIC COMMANDO
Amiga, C-64
Wyskocz z levelu pierwszego w momencie, gdy zegar będzie wskazywać jedynkę – otrzymasz dziewięć żyć.

BOMBUZAL
Amiga
Kody leveli: ROSS, RATT, LISA, DAVE, IRON, LEAD, WEED, RING, GIRL, GOLD, OPAL, SONG, FIRE, LAMP, TREE, SINK, BIKE, BIRD, TAPE, VASE, PILL, SPOT, PALM, LOCK, SAFE, WORM, NOSE, EYES, HAIR, SIGN, MYTH

BUDOKAN
IBM PC
Stań w prawym dolnym rogu ekranu tuż przy płocie i wciśnij B – włączy się prosta gierka z odbijaniem piłeczki.

CARMEN SANDIEGO (WORLD)
IBM PC
Uruchomienie przez
CARMEN cheat
uaktywnia dodatkowe menu.

CARRIER COMMAND
Amiga
Wciśnij pauzę i wpisz THE BEST IS YET TO BE, wciśnij klawisz plus (+) – nietykalność.

CATACOMB ABYSS
IBM PC
Wciśnij F10 i W – skipper leveli, Z – zatrzymanie wrogów, I – więcej przedmiotów.

COMMANDER KEEN
IBM PC
Uruchom przez
KEEN NOWAIT
i wciskaj F10 z różnymi literami – dodatkowe efekty.

COOL CROC TWINS
Amiga, IBM PC
Kody: BLOY, ZARP, MILP, CREG, SMAT, PLIM, TRUB, DRIT, HISP, FROS, QUOL

CRACKDOWN
Wciśnij pauzę i wpisz SMURF. Wtedy F1 i F2 odnawiają życia dla pierwszego i drugiego gracza.

CURSE OF RA
IBM PC
Kody: SONY, EVEN, ARTS, RAIN, DEAN, NEAT, HEAT, STAR, COLD, TURN, PURE, PROD, HIKE, DRIP, LAST, TIRE, TICK, RULE, MODE.

DARK AGES
IBM PC
Wciśnij F10 i BackSpace. Teraz znakiem równości (=) uruchamiasz autofire.

DARKSIDE
Amiga
Wciśnij naraz klawisz 2 i 8 oraz FIRE – ujrzysz zdjęcie programistów.

DEFENDER 2
Amiga
Hasła do wklepania: GOATY – niewidzialność, RAVEN – tajne klawisze (N – następny level, D – autopilot), ANDES – niewyczerpany laser. Dodatkowo kody leveli: START, FLOYD, FURRY, BEAST, LEMAC, ZIPPO, LASER, DEFAD, MAGOG, FUNKY, DONKY, KANJI, IRATA, NEURO, STOAT.

DOCTOR WHO
IBM PC
Wpisz JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS – daje nietykalność.

DOMINATOR
Amiga
Wpisz SHAFT na tabeli wyników – nieśmiertelność.

DOOM
IBM PC
Podczas gry aktywne są następujące tajne klawisze wciskane po kolei:
iddqd – nietykalność
idkfa – max wszystkich broni i amunicji
idbeholda – pokazanie całej mapy (pod klawiszem TAB)
idclev25 – skok do epizodu nr 2 na poziom nr 2 (możliwe inne)

DRAGON BREED
Amiga
Wciśnij pauzę i wpisz IREM. N – skipper leveli.

DUNGEON MASTER
wszystkie
Dodatkowe czary: YA BRO ROS (ślady stóp), VI BRO (trucizna), DES IR SAR (ciemność), FUL BRO NETA (tarcza), ZO (otwarcie drzwi).

DYNABLASTER
Amiga
Wpisz na ekranie tytułowym HUDSONSOFT – nieskończoność wszystkiego.

DYNASTY WARS
Amiga
Wpisz CHEAT MODE na ekranie tytułowym i wciśnij F2 – skipper leveli.

ELEPHANT ANTICS
Amiga
Na ekranie tytułowym wpisz ITCHY ARSEHOLES – nieśmiertelność.

E-MOTION
IBM PC
Na ekranie z Albim Einsteinem wpisz MOONUNIT. Wtedy: F1 – 1 level w górę, F3 – 10 leveli w górę, F2 – 1 level w dół, F4 – 10 leveli w dół.

EMPIRE STRIKES BACK
Amiga
Przytrzymaj HELP i wpisz XIFARG ROTKEV. Klawiszami numerycznymi możesz wywoływać sample mowy, a klawiszami L, C i D zdjęcia bohaterów.

ENDURO RACER
Amiga
Wpisz CHEAT. Klawisze: T – więcej czasu, S – skok do punktu kontrolnego, F – dopała motocykla.

EPIC
Amiga
Kody: AURIGA, CAPHUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORMAX, CAELUM, CORVUS.

EYE OF BEHOLDER 3
IBM PC
Przed uruchomieniem gry wpisz
SET AESOP_DIAG=1
A – zabija przeciwnika, G – teleportacja.

FELIX
IBM PC
Kody: FELIX, MUSIC, EMERALD, MAGIC, HEADACHE, ORANGE, PANTHER, PORSCHE, DUNGEON, PARADISE.

FERNANDEZ MUST DIE
Amiga
Wpisz SPINYNORMAN podczas pauzy – nieśmiertelność.

FORGOTTEN WORLDS
Amiga
Na ekranie tytułowym wpisz ARC i wciśnij HELP. Teraz możesz używać klawiszy: S – wejście do sklepu, N – skipper leveli.

GAME OVER 2
Amiga
Kod do drugiej części: 11423.

GHOSTBUSTERS 2
Amiga
Wciśnij naraz ALT-CTRL-5-U na ekranie z nazwą firmy i wciśnij FIRE.

GHOSTS'N GOBLINS
Amiga
Wpisz do tablicy wyników)!(– nietykalność i nieśmiertelność.

GREMLINS 3
IBM PC
Na ekranie wyników wpisz SINA-

TRA, a otrzymasz 90 żyć.

HORROR ZOMBIES

Amiga

Hasła do leveli: WOLFMAN, HAMMER, LUGOSI, NOSFERATU, GARLIC. Dodatkowe efekty daje wpisywanie haseł: BOGEY EATER, CUSTODES, IMMORTAL.

INCREDIBLE MACHINE

IBM PC

Wpisz RHOMBUS – będziesz miał dostęp na dowolny level.

INDIANA JONES 3 ARCADE

IBM PC

Na ekranie tytułowym wpisz IEHOVEH i klawiszami L, 1, 2 kończysz level.

INTERNATIONAL KARATE+

Amiga

Daj się uderzyć i w tym momencie wciśnij pauzę. Gdy wrócisz do gry, będziesz nieśmiertelny.

IMMORTAL

Amiga

Kody leveli: 2 – 757FC10006F70, 3 – 6E1EC21000E10, 4 – 465FA31001EB0, 5 – D4BFD41000EB0, 6 – BCFEF510-10A41, 7 – 6B10F61010AC1, 8 – E590-D710178C1.

IVANHOE

Amiga

Wciśnij pauzę i wpisz JC IS THE BEST, puść pauzę. N – skipper leveli, DEL – wszyscy do piachu, CTRL – zabicie bossa.

KILLING CLOUD

Amiga, Atari ST

Kody do misji: 2 – A66TG7EZ, 3 – 2WWTQ7E3, 4 – QXX6G6EB, 5 – 3336RWE3.

KINGS OF THE BEACH

IBM PC

Kody: LONGCOURT, SIDEOUT, GEKKO, TOPELITE, SUNDEVIL.

LAST NINJA 3

Amiga

Wpisz się do tabeli wyników jako ILLBEBACK – nieśmiertelność i zmiana leveli klawiszami F1–F6.

LEGEND OF THE LOST

Amiga

Kody leveli: 2 – STONES, 3 – LADDER, 4 – ESCAPE, 5 – LAVA, 6 – FINALE.

LEMMINGS

Amiga, IBM PC

Wpisz FQUIGGLY na ekranie tytułowym – będziesz miał nieśmiertelne Lemmingi.

LEMMINGS 2 – TRIBES

IBM PC

Przed uruchomieniem wpisz
echo Cheat = 1 >> L@.INI
uaktywnisz dodatkowe menu z tipsami.

LOGICAL

IBM PC

Kody: SUN IS SHINING, ARROW ROAD, THE PRESIDENT, TURNING COLORS, BACK IN RED, THE DARK AGE, VITAMIN C. Dostęp na dowolny level: HUGO SAYS NN, gdzie NN to numer levelu. Edytor leveli – THE FINAL CUT.

MEGALOMANIA

Amiga

Kody do leveli: 1 – IVIAZXFIWMB, 2 – UNNDJHGAZSJ, 3 – MKIAVZLXXSJ, 4 – KPIANBSXXSF, 5 – OMDAXUFERTD, 6 – OJXALURUFCX, 7 – SGSAVNFBZCB, 8 – OXNAVLLXWVV, 9 – QBKBTGFOLEN.

MENACE

Amiga

Wpisz XR31TURBONUTTERBASTARD – nietykalność. XR31 TURBO NUTTER BASTARD i klawisz 1–6 – skok do odpowiedniego levelu.

NAVY MOVES

Amiga

Kody do leveli: 786169, 948411.

NAVY SEALS

Amiga

Wpisz się do tablicy wyników jako PSBOYS. Uruchom grę i spauzuj ją klawiszem H i wciśnij ESC – skipper leveli.

NINJA SPIRIT

IBM PC

Wciśnij F9 – pauza, wtedy lewy SHIFT – daje nietykalność.

OUTRUN

Amiga

Wpisz RED BARCHETTA i wciśnij: T – więcej czasu, S – skipper leveli, B – restart levelu.

PANG

Amiga

Na mapie wpisz WHAT A NICE CHEAT i szybko zmień level startowy.

PIPELINE

Amiga

Kody do leveli: FOLD, EYES, EGGS, TEAR, PEAS, DUCT, PODS.

PIPEMANIA

IBM PC

Kody: HAYA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL, YALI.

PLATOON

Amiga

Na ekranie tytułowym wpisz HAMBURGER. Wciśnij FIRE i F5. Dodatkowe klawisze: F2 – skok w miejsce ładunków wybuchowych, F3 – skok na most, F4 – skok do wioski.

POPULOUS

Amiga

Wpisz KILLUSPAL na ekranie tytułowym – skok do levelu 999.

PREDATOR 2

Amiga

Wciśnij pauzę i wpisz YOU'RE ONE UGLY MOTHER – nieskończona energia.

R-TYPE

Amiga

Wpisanie SUMITA w tabeli wyników daje nieśmiertelność

RAILROAD TYCOON

IBM PC

Wciśnij F1 i kilka razy $ (znak dolara), a zarobisz masę pieniędzy.

RAMBO 3

Amiga

Wpisz się do tabeli wyników jako RENEGADE. Klawiszami 1,2,3 zmieniasz level.

RETURN OF MEDUSA

IBM PC

Wciśnięcie ALT-C uaktywnia dodatkowe menu.

RICK DANGEROUS

Amiga

Wpisz do tabeli wyników POOKY – grasz dalej.

RISKY WOODS

IBM PC

Na ekranie tytułowym wpisz QWERTYUIOP. Wtedy F1 – energia, F2 – pieniądze, F3 – życia, F4 – koniec levelu.

ROBOCOD

Amiga, IBM PC

Wpisz THE LITTLE MERMAID na ekranie credits. L – skipper leveli.

SAVAGE

Amiga

Wpisz BRUISER – nieśmiertelność

SIM ANT

IBM PC

Tak jak w innych grach firmy MAXIS, różne efekty daje wpisywanie następujących haseł (z SHIFTEM i bez): OOPS, RAND, ERAD, FUND, JOKE, HOLE, JEFF, WILL.

SLEEPWALKER

Amiga, IBM PC

Wpisz DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG, a nosy bohaterów staną się zielone. Wtedy: ENTER – skipper leveli, TAB – więcej żyć.

SOKOBAN

IBM PC

Klawisz U (UNDO) – cofnięcie niechcianego ruchu.

SPACE ACE 2

IBM PC

Wpisz HURRY DEX 0 (zero na końcu), a gra przejdzie się sama.

STAR GLIDER

IBM PC

Wpisz SGLIDER AND MAKE IT HAPPY. Wtedy: F1 – skipper leveli, F2 – energia, F3 – paliwo, F4 – pociski.

STARGOOSE

Amiga

Wciśnij wszystkie klawisze funkcyjne – nietykalność.

STELLAR 7

IBM PC

Uruchom przez
STEL7 CHT
a otrzymasz nieskończoność żyć.

STREET FIGHTER

Amiga

Wpisz STREET CHEAT na ekranie tytułowym. HELP – skipper leveli.

SYNDICATE

Amiga, IBM PC

Nazwy kompanii, których wpisanie daje najróżniejsze efekty: NUK THEM, WATCH THE CIRCLE, ROB A BANK, COOPER TEAM, TO THE TOP.

TERMINATOR 2

IBM PC

Trzymaj FIRE gdy wczytuje się level T-800 VERSUS T-1000 – będziesz miał nietykalność.

TEST DRIVE

IBM PC

Wybierz ferrari i będąc za kółkiem wciśnij Z i R – ruszysz z maksymalną prędkością.

TEST DRIVE 2

Amiga

Hasła do wpisania podczas jazdy: AERF – dopała i ABS, GASS – teleport na stację benzynową, BRUCE – zmiana znaków drogowych.

TIME MACHINE

Amiga

Wpisz DIZZY do tabeli wyników – klawiszami numerycznymi zmieniasz level.

TITUS THE FOX

IBM PC

Uruchom przez
TITF TRN – nieśmiertelność
TITF COD – lista wszystkich kodów

TOTAL RECALL

Amiga

Wpisz LISTEN TO THE WHALES – nietykalność, JIMMY HENDRIX – skipper leveli.

ULTIMA 6

IBM PC

Powiedz Iolo następujący komunikat: SPAM, SPAM, SPAM, HOMBURG – uaktywnisz dodatkowe menu, w którym możesz nabrać max wszystkiego.

VIKING CHILD

Amiga

Kody leveli: IMAGITEC, JOJOSM, GUSTRAVUS, NINJAOL.

IBM PC

Kody: NUGGETS, BOUNCING, BUSTFOOT, REDDWARF.

WIZBALL

Amiga

Wciśnij pauzę i wpisz RAINBOWT – klawiszem C napełniasz dzbanek.

X-WING

IBM PC

Podczas walki wciśnij klawisze W, I, N – będziesz miał nieskończoność paliwa.

Stan NFPO na 19 stycznia 1994 r. Podajemy tylko spektakularne darowizny, bowiem od stosu pomazanych kartek zapełniła nam się skrzynka. Stan kasy: 491,317 zł i 85 groszy polskich. Inna waluta: bony towarowe, halerze, stotinki, szylingi, włoski medal okolicznościowy, ruble, korony, fenigi, pary, banie, pensy – kto je zliczy?!

UWAGA! Całą kasę przekazujemy na rzecz Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy, organizowaną przez Jurka Owsiaka. Niech wasze datki zamiast paść nasze brzuchy, chociaż symbolicznie pomogą waszym kolegom.

Zostają nam artefakty: torebka Vibovitu, przepalony grot od lutownicy, cztery małe żołnierzyki, czubek od ołówka automatycznego, nieco spinaczy, znaczek NSZZ Solidarność, instrukcja obsługi ruskiej Igruszki Naturalist, reklamówka obligacji, bilet wstępu na molo, fragment klasówki z adnotacją „praca nie do przyjęcia", rentgen nosa, check-listy wrestlingu, bilety autobusowe z Katowic, zdjęcie jakiegoś leszcza pod drzewem, guzik od spodni, talon na dostawę surowców wtórnych za 100 zł, folderek GI-JOE, ściąga z polaka, prawdziwy król pik, opalizująca kulka, fresk na papierze toaletowym, spora kolekcja znaczków, kserówki różnych banknotów, paragon za trzewiki, joker z golizną, naklejka OLECH, plaster na odciski, mandat karny nr AL0403521 (dla nas!), mleczko w proszku firmy LOT, złamana żyletka i kupon loterii Ministerstwa Finansów SR.

A teraz do roboty!

1. Dobrzy ludzie, nie gniewajcie się, ale na pytania niedorzeczne np. „ile potrzeba stacji dysków do Amigi, czy tyle ile wy piszecie" odpowiedzi nie będzie!

2. Redakcja nie wysyła gier, plakatów ani opisów. Jeżeli macie pytania np. do firmy MIRAGE to piszcie do nich a nie do nas. Jeśli chcecie zamówić jakąś grę z firmy IPS to piszcie do nich a nie do nas, unikniecie wtedy wielu rozczarowań.

3. Nie wiemy jakie firmy i gdzie w Polsce sprzedają gry oprócz tych, które się u nas reklamują. Sorry, nie możemy jeździć po kraju i każdego wypytywać czym handluje w tym tygodniu. Tak to jest, że sprzedający muszą dbać o swoją promocję.

4. Nie wysyłamy numerów archiwalnych za zaliczeniem pocztowym, tylko po otrzymaniu pieniędzy na konto bankowe.

5. Tips & Tricks – opóźnienia w publikowaniu wynikają z dość długiej kolejki listów.

6. Archiwalia – jeżeli jeszcze któraś z osób zamawiających archiwalia nie otrzymała ich po monicie listownym, prosimy o kontakt telefoniczny. Są niestety takie rejony w kraju, gdzie przesyłki „lepią" się doręczycielom do rąk.



Czy GOBLINS 3 jest w innych wersjach językowych niż francuska? Olech Kaczanowski, Radom

Specyfiką nie-anglojęzycznych firm jest to, że pierwsza wersja gry ukazuje się zawsze w rodzimym języku autorów. Tak było np. z FLASHBACK z DELPHINE SOFTWARE, LOST IN TIME z COKTEL VISION czy ALONE IN THE DARK 2 z INFOGRAMES. GOBLINS 3 pierwotnie też ukazała się po francusku, zaś już po dwóch tygodniach była wersja angielska. Gry COKTEL VISION mają jednak opcję wielojęzykową i producent czasem z niej korzysta, jak np. w grze INCA 2.

Czy to prawda, że ROBBO i WŁADCY CIEMNOŚCI z firmy L.K. AVALON są na C-64? Mateusz Koliński, Kaliska

Nie otrzymujemy wprawdzie regularnie serwisu wydawniczego polskich firm produkujących gry, ale wiemy już, że AVALON wydał obie te gry na Commodore po niewątpliwym sukcesie wersji z małego Atari. ROBBO ukazało się też na PC, a o następnej wersji WŁADCÓW na razie nie słychać.

Dlaczego jak odłączę uziemienie od mojego filtra to kopie aż iskry sypią, a kolega ma filtr siatkowy bez uziemienia i nic się nie dzieje? Marcin Wysokiński, Warszawa

Wniosek powinien być taki, że twój filtr po prostu działa sprawnie – zatrzymuje emitowane przez monitor promieniowanie. Inna sprawa, że może solidnie bombardować. Natomiast filtr kolegi albo przepuszcza wszystko jak sitko, albo jego monitor słabo emituje.

Czyżby WOLFENSTEIN 3-D był na Amigę, bo tak wygląda na 15 stronie KGB News? Mirosław Pilszek, Tychy

Niestety nie, jest to jedna z tych niewielu wpadek, jakie nam się przytrafiły. Bliższe wyjaśnienia są w bieżącej Erracie.

Jak jest z kompatybilnością Amigi 500 i 1200? Co będzie chodziło a co nie? Smok, Bardo

Amiga 1200 powoli zdobywa rynek, ale pięćsetka ciągle rządzi. Producenci nie mogą sobie więc pozwolić na to, by ich gra chodziła na jednej a nie chodziła na drugiej Amidze. W rezultacie albo ukazują się równoległe wersje – na 500 i 1200, albo też wersja wspólna pracująca na obu. Co do gier sprzed 1993 r. produkowanych na pięćsetkę, to rzeczywiście, na A1200 pracuje ich nie więcej niż połowa.

Pisaliście, że pojawiają się gry na PC na kompaktach, czy będą one chodzić na Amidze CDTV? Kasia, Sokołów

Chcę kupić Amigę 4000. Podobno czyta ona dyskietki z PC, czy to znaczy, że będą na niej chodziły programy i gry z PC? Koczka, Kwidzyn

Nie wolno domniemywać kompatybilności komputerów na podstawie używania przez nie tych samych nośników! Czy gry z PeCeta będą pracować na małym Atari tylko dlatego, że oba używają pięciocalowej dyskietki? Absolutnie nie!

Czy można do Amigi CDTV podłączyć twardy dysk? Czy jest to „zwykła 500"? Dlaczego niektóre programy nie chcą chodzić? Michał Wacławek, Jaworzno

Amiga CDTV z chirurgicznego punktu widzenia to flaki od pięćsetki sprzężone z napędem CD-ROM. W wersji fabrycznej nie przewidziano żadnych ulg typu dodatkowa stacja dyskietek czy złącze do zwykłej myszy. Jest natomiast możliwa przeróbka, w wyniku której otrzyma się pełnowartościową Amigę zgodną z A500, wyposażoną w CD-ROM – wtedy można rozbudowywać wedle życzenia.

Gdzie się podział w SS8 konkurs dla ST-owców? mBAR vel Przykry, Kąty

Nie znaleźliśmy po prostu fundatora, który byłby w stanie rzucić w naszą stronę jakiekolwiek nagrody, za które eSTowcy by się nie obrazili. A co to za konkurs bez nagród?

Co znaczy „Miodność"? Darek Stępień, Nowa Sól

Jest to nasz redakcyjny patent na to, co na Zachodzie określane jest jako PLAYABILITY (subiektywna przyjemność z grania), a niektórzy rodzimi językoznawcy próbują tłumaczyć po swojemu.

Ile megabajtów pamięci muszę dokupić do Amigi 500 żeby STRIKE COMMANDER chciał chodzić? Czy 4 MB wystarczą? Michał Bartosz, Kraków

Nie jest to problem wielkości pamięci tylko typu komputera – gra z PeCeta po prostu nie będzie pracować na Amidze.

Czy Metropolis zamierza wydać TAJEMNICĘ STATUETKI na Amigę? Pako, Mysłowice

Z informacji firmy wynika, że nie planują na razie wersji STATUETKI na Amigę. Firma pracuje natomiast nad dwoma projektami – efektowną zręcznościówką i dużą przygodówką, które najpierw ukażą się na PC, a o wersjach na Amigę mówi się jeszcze niezbyt głośno.

Czy istnieje emulator PC na Amigę 1200 i na ile jest on sprawny w działaniu? Igor, Hel

Istnieje kilka emulatorów programowych i sprzętowych, ale oferują one różne stopie kompatybilności i szybkości działania. Fatalne są pod tym względem emulatory programowe np. CROSS-PC i TRANSFORMER. Natomiast wmontowanie emulatora sprzętowego daje 95% kompatybilności i przyzwoitą szybkość działania. Optymalnym rozwiązaniem jest założenie AT-ONCE (emulator AT-286), zaś dla profesjonalistów skonstruowano kartę GOLDEN GATE, emulującą AT-486.

Czy można mając kolorowy monitor VGA przełączyć się w tryb mono? Krzysiek M., Poznań

Zależy to od tego, czy z kartą graficzną dostałeś dyskietkę z programami użytkowymi. W przypadku kart Tseng i Trident odpowiednie użytki mają nazwy np. VMODE, SMONITOR i służą do przełączania karty w różne tryby, w tym i monochromatyczny. Nie wiadomo wprawdzie czy uruchamiany program nie przestawi karty po swojemu.

Co to za karta TVGA-8900C, jakiego wymaga monitora i czy gry z kart VGA i SVGA będą chodzić? Brzeszczot, Elbląg

Jest to zwykły Trident, tzn. karta SVGA oferująca tryby od 320x200 do 1024x768 punktów w 16 lub 256 kolorach. Tryby wyższe niż 320x200x256 i 640x480x16 uzyskasz tylko za pośrednictwem driverów dostarczanych na dyskietkach razem z kartą. Możesz do niej podłączyć praktycznie każdy monitor SVGA – kolorowy lub mono, ale uważaj z monitorami VGA, bo mogą nie wytrzymać wyższych trybów graficznych.

Dlaczego Amigowskie wersje gier SIERRY są takie paskudne, albo trzeba pisać teksty z klawiatury, albo wachlować dyskietkami non-stop. Adam Kaczmarek, Strzelce Opolskie

SIERRA wydawała gry na Amigę w pierwszym okresie swej działalności – wtedy nazywane ANIMATED ADVENTURES już teraz się nie sprawdzają. Przykrości polegające na powolnym działaniu i częstej zmianie dyskietek wynikają z niechlujnego algorytmu tłumaczenia kodu źródłowego AGI (Adventure Game Interpreter). Ostatnio SIERRA podjęła próbę powrotu na rynek gier Amigowskich – ukazał się KING'S QUEST 6. Jeśli sprzedaż będzie zadowalająca, firma wyda swe kolejne przeboje z PC i Maca.

Martinez! Uważam cię za króla, ale co ci się stało w „Joysticku"? Maciej Brzozowski, Wałcz

Za swą niedyspozycję i idącą za tym kompromitację na szklanym ekranie Martinez zebrał po uszach od całej redakcji. Prawda jest taka, że trudno z marszu zagrać na komputerze, który się co chwila zawiesza, a przy ograniczonym czasie nagrania w studio każde ujęcie uważa się za dobre. Rewanżu nie zaproponowano, a skruszony Martinez ufundował przeprośny dwudziestopak świeżutkiego piwa.

MAGICZИУJE БАЯCHAИУ

czyli Ogólna Wykładnia Do Magicznych Majtek (MIGHT & MAGIC) – czary, bronie, punkty, postacie itp., aktualne do części trzeciej i czwartej M&M

MIASTA

Na Terrze (Ziemi) znajduje się pięć miast. W każdym z nich jest Tawerna, Sklep, Lusterko, Hotel, Świątynia, Boisko Treningowe, Gildia Czarodziei, a dodatkowo w Fountain Head jest Bank.

Tawerna – można tu kupić picie (Drink), jedzenie (Food) oraz posłuchać plotek (Rumors) – warto to robić, można dowiedzieć się ciekawych rzeczy.

Lusterko – rodzaj teleportu. Przenosi do innych miast i w cztery miejsca na wyspach, ale niestety trzeba znać odpowiednie kody.

Świątynia – można tu wyleczyć wszystkie dolegliwości, zdjąć klątwę oraz oczywiście dać na tacę; przyjęcie ofiary przez bogów jest sygnalizowane pojawieniem się czterech ikon na wizerunku bohatera.

Boisko Treningowe – tutaj można podnieść Poziom bohatera jeśli zdobył on odpowiednie doświadczenie.

Bank – służy do przechowywania złota i kamieni szlachetnych.

Gildia Czarodziei – można tu kupić wszelkiego rodzaju zaklęcia oraz uzyskać informacje o już posiadanych, ale najpierw trzeba zdobyć członkostwo.

Sklep – można kupić potrzebne przedmioty (Buy Items) oraz naprawić, sprzedać i zbadać posiadane (Inventory).

W obu przypadkach pojawia się lista dostępnych przedmiotów oraz menu poleceń. Kupić można Broń (Weapon), Pancerz (Armor) oraz Dodatki (Misc). Symbol po prawej stronie przedmiotu informuje, że dany bohater może go używać. Po prawej stronie znajduje się cena przedmiotu. Kupna dokonujemy podając numer przedmiotu. Po wybraniu drugiej opcji są dostępne następujące możliwości:

Sprzedaż (Sell) – cena jaką dostaniesz znajduje się po prawej stronie,

Naprawa (Fix) oraz Zbadanie (Identify) – pojawiają się następujące informacje:

Proficient Class – podaje, które postacie mogą używać danego przedmiotu (wyświetla dwie pierwsze litery ich profesji).

To Hit Modyfier – o ile zmieni się siła, z jaką bohater zada cios tą bronią.

Physical Damage – podaje, jakie rany można zadać tą bronią (w PU).

Elemental Damage – informuje o specjalnych właściwościach broni.

Elemental Resistance – podaje wpływ przedmiotu na twoją Odporność.

Armor Class Bonus – o tyle zmieni się twoja Skuteczność Obrony.

Attribute Bonus – podaje, na które z naszych cech (Siła, Prędkość itp.) wpływa ta rzecz.

Special Power – jeśli przedmiot posiada magiczne zdolności, to podana jest tu nazwa czaru jaki zostanie rzucony po jego użyciu.

Hotel – tutaj możesz zmieniać skład swej drużyny. Może ona składać się z co najwyżej sześciu postaci stworzonych przez ciebie (lub komputer) i dwóch wynajętych.

Tworzenie Nowej Postaci – wybierasz opcję Create. Pojawia się nowe menu. Na początku należy wybrać rasę i płeć postaci, następnie rzucić kośćmi (Roll) by ustalić jej cechy (wartości cech można ze sobą wymieniać). Gdy będziesz zadowolony, wybierasz jeszcze profesję postaci.

Są trzy klasy zawodów:

– dobry w walce, nie potrafi czarować: Rycerz (Knight), Złodziej (Robber), Ninja, Barbarzyńca (Barbarian)

– dobry w walce, słabo czaruje: Paladyn (Paladin), Łucznik (Archer), Komandos (Ranger)

– słaby w walce, świetnie czaruje: Duchowny (Cleric), Czarnoksiężnik (Sorcerer), Druid (Druid)

Na koniec wybierasz przynależność do sił Zła, Dobra lub Neutralnych.

Na koniec wybierasz Create, podajesz imię bohatera i jest on dostępny w Hotelu. Postacie do wynajęcia mają adnotację For Hire, natomiast te stworzone przez ciebie lub komputer nie posiadają jej.

MAPA

Cały obszar Terry jest podzielony na sektory o wymiarze 16 na 16 pól.

Nie widać niestety wrogów z sąsiednich sektorów i przy przechodzeniu można trafić w prawdziwy kocioł. W tym świecie można znaleźć Jaskinie, Świątynie (nie mylić z tymi w miastach), Zamki i Piramidy. Każde z tych miejsc zajmuje na mapie głównej jedno pole, ale posiada własną, często bardzo rozległą mapę. Poza tym w różnych miejscach znajdują się magiczne studnie, posągi, fontanny, których działanie jest czasami wręcz fantastyczne. Uwaga!!! W sektorze F2 nie należy wchodzić na pole (4, 2) – gra się zawiesza.

WSKAZÓWKI OGÓLNE

1. Warto zrobić sobie spis wszystkich ważniejszych miejsc odwiedzonych podczas gry, gdyż jest ich dużo i łatwo się pogubić.

2. Opłaca się oglądać ściany, mogą okazać się fałszywe, a na niektórych są bardzo cenne podpowiedzi.

3. Bardzo przydatny jest spis przedmiotów używanych przez poszczególnych bohaterów, ułatwia to ich wymianę na lepsze. Najekonomiczniejszy jest podział na 9 części: Broń, Łuk – notujesz wpływ na siłę i rany, Pancerz, Rękawica, Tarcza, Hełm, Buty, Pas, Płaszcz – na Skuteczność Obrony. Można ewentualnie spisywać noszone przez bohaterów pierścienie, medale, naszyjniki itp. – ale nie jest to tak bardzo przydatne jak powyższe.

4. Jeśli posiadasz zaklęcie Wizard's Eye to zawsze go używaj. W połączeniu z Teleport daje wspaniałe efekty.

5. Jeśli koniecznie chcesz zdobyć doświadczenie to pomyśl gdzie walczyli gladiatorzy i podaj tę nazwę Lusterku.

6. Na początku możesz zyskać kilka przedmiotów wynajmując bohatera, zabierając mu ekwipunek i zwalniając go, ale musisz zapłacić za jego wynajęcie.

7. Braci trzeba odwiedzić w odpowiedniej kolejności.

WSKAZÓWKI SZCZEGÓŁOWE

Ta część jest przeznaczona dla tych, którzy zaplątali się i nie mogą już nic wymyślić oraz dla tych, którzy nie chcą myśleć i wolą by inni robili to za nich.

1. Członkostwo w Gildii kupuje się w mieście lub w podziemiach.

2. Lusterko zna, oprócz kodów do miast, jeszcze pięć: Arena, Air – przenosi do F1 (0, 12), Water – E3 (7, 10), Fire – C2 (12, 0), Earth – E4 (3, 3).

3. Jest 31 Królewskich Kul Władzy (King's Ultimate Power Orb), warto rozdać je po 10 każdemu królowi a ostatni nosić ze sobą aż do chwili, gdy zdecydujesz się przejść ostateczną próbę w Piramidzie. Po oddaniu któremuś jedenastej Kuli dwa pozostałe zamki zostaną zniszczone, a ty otrzymasz Blue Priority Pass Card.

4. Wszystkie obozowiska wrogów, wylęgarnie owadów, larw itp. trzeba niszczyć, gdyż w przeciwnym wypadku pojawią się one znowu.

5. Do części Świątyń potrzebny jest odpowiedniego koloru klucz. Jeśli nie możesz go znaleźć, spróbuj wynająć bohatera. Często posiadają oni różne klucze.

KLAWISZOLOGIA

Tradycyjnie odporność bohatera jest wyrażona w Punktach Uderzenia (PU), a zdolność rzucania zaklęć zależy od liczby Punktów Czaru (PC).

Strzał (klawisz S) – wszystkie postacie posiadające broń miotająco–strzelającą używają jej.

Wypowiedzenie zaklęcia (C) – pojawia się informacja o gotowym do rzucenia czarze (jego nazwa, koszt w PC, liczba potrzebnych kamieni szlachetnych) oraz liczba PC rzucającego zaklęcie. Klawiszami F1 do F8 wybierasz postać, która ma czarować, NEW – możesz wybrać inny czar, CAST – wypowiada wybrane zaklęcie.

Odpoczynek (R) – drużyna spożywa posiłek i udaje się na spoczynek, po ośmiu godzinach bohaterowie wracają do pełni sił (odzyskują PU i PC).

Wyłamanie zamkniętych drzwi bądź fałszywej ściany (B) – dwóch pierwszych bohaterów (numeracja od lewej do prawej) próbuje zrobić jeszcze jedno wyjście z tego pomieszczenia, czasami są jednak za słabi.

Wyrzucenie postaci z drużyny (D) – jeśli masz dosyć któregoś z bohaterów, możesz się go pozbyć. Wraca on do miejsca, w którym przyłączył się do drużyny.

Informacja (V) – podaje krótką informację o miejscu, w którym się znajdujesz i o zadaniach do wykonania.

Mapa (M) – pokazuje mapę terenu (tylko tych obszarów, na których już byłeś), opcja nie jest dostępna jeżeli w drużynie nie ma kartografa.

Czas (I) – podaje nam godzinę, dzień tygodnia, dzień roku oraz rok.

Tydzień ma dziesięć dni a rok dziesięć tygodni. Uwaga, po 99 dniu jest dzień 0. Jeśli rzucone są czary o długotrwałym działaniu, to podana jest ich lista oraz moc.

Drużyna (Q) – podaje krótką informację o poszczególnych członkach drużyny (imię, profesja, poziom, PU, PC, skuteczność obrony oraz kondycja), a także ilość posiadanego złota, kamieni szlachetnych i jedzenia.

Jeśli w polu widzenia znajduje się wróg, to poruszasz się z nim na przemian. Za ruch uznawane jest także rzucenie czaru i użycie przedmiotu. Można także używać Spacji – czekasz wtedy w miejscu na podejście wroga.

W czasie walki wręcz zmienia się panel sterowania oraz pojawia się lista potworów. Bohaterowie kolejno atakują wybranego wroga. Jednocześnie można walczyć z co najwyżej trzema, ataki i czary są kierowane na tego, którego nazwa jest otoczona prostokątem. Cel ataków wybieramy klawiszami 1, 2, 3. Kolor nazwy ma takie samo znaczenie jak paski pod portretami bohaterów. Skutecznie zadany cios lub rzucony czar jest sygnalizowany odpowiedniego rodzaju „plamą" na postaci atakowanego wroga. Ikony mają następujące znaczenie:

Wykonanie zaplanowanej formy ataku (F) – bohater atakuje wroga według wcześniejszych ustawień.

Rzucenie czaru (C) – jak wyżej, ale nie można zmieniać postaci rzucającej czar.

Atak bronią (A) – bohater atakuje wroga trzymaną w ręku bronią.

Użycie przedmiotu magicznego (U) – wywołuje Menu Przedmiotów (patrz dalej), można pożyczać przedmioty od innych postaci, bądź używać posiadanych przez siebie.

Ucieczka (R) – bohater próbuje opuścić drużynę i uciec w bezpieczne miejsce. Jeśli mu się uda, to dołączy do dru-

żyny dopiero po zakończeniu walki.

Blokowanie ciosu (B) – bohater spróbuje zablokować następny cios zadany przez wroga.

Ustawienia (O) – wywołuje menu, w którym wybierasz czynność wykonywaną pierwszym z wymienionych poleceń. Ustawić można każdą z powyższych możliwości z wyjątkiem użycia magicznego przedmiotu. Uwaga, wybranie opcji CAST nie przywołuje menu, lecz od razu rzuca ostatnio wybrany dla danej postaci czar.

Czas (I) – bez zmian.

Drużyna (Q) – bez zmian.

EKRAN

Wokół głównego okna znajdują się cztery kółka (1, 3, 5, 7) – informują one, poprzez zmianę koloru z czerwonego na zielony, o działaniu czaru zwiększającego odporność drużyny na odpowiednie żywioły – kolejno są to: Ogień, Elektryczność, Kwas i Trucizna oraz Zimno.

W górnej części okna znajduje się nietoperz. Jeśli w drużynie jest postać posiadająca umiejętność Wyczuwania Niebezpieczeństwa, to stworek zacznie ruszać szczęką ilekroć coś będzie ci zagrażać. Po lewej stronie umieszczony jest diabełek ze skrzydełkami. Jeśli rzucony jest czar lewitacji (LEVITATE) to będzie on nimi machał. Po prawej stronie znajduje się szczurek. Jeśli w drużynie jest postać posiadająca umiejętność Odnajdowania Ukrytych Drzwi, to będzie on ruszał łapką ilekroć staniesz przed takim przejściem. Pośrodku dolnej krawędzi okna umieszczony jest diament, na którym pokazywany jest kierunek marszu pod warunkiem, że członkiem grupy jest bohater posiadający dar Orientacji.

Jeśli klikniesz na diamencie lub wciśniesz klawisz TAB to pojawi się menu główne. Można stąd nagrać grę (Save – klawisz S), wczytać wcześniej zapisaną (Load – L), zmienić czas wyświetlania komunikatów (Delay – D), włączyć lub wyłączyć muzykę (Music – M) i efekty dźwiękowe (Efx – E), zakończyć grę (Quit – Q) oraz wezwać na pomoc czarodzieja (Mr. Wizard – W). Ta ostatnia opcja przenosi cię natychmiast do Fountain Head. Ma ona niestety pewne konsekwencje – poziom każdego bohatera zmniejsza się o jeden (nie dotyczy postaci posiadających poziom pierwszy) i pozbawia wszystkich kamieni szlachetnych.

Klawiszami F1 do F8 można w każdej chwili wywołać szczegółowe informacje o wybranym bohaterze. Są to kolejno:

Siła (Mgt) – wpływa na rozmiar ran zadawanych wrogom podczas walki.

Intelekt (Int) – wpływa na ilość PC otrzymywanych wraz ze wzrostem Poziomu bohatera (dotyczy Czarnoksiężników, Łuczników, Rangerów i Druidów).

Osobowość (Per) – wpływa na ilość PC otrzymywanych wraz ze wzrostem Poziomu bohatera (dotyczy Duchownych, Paladynów, Rangerów i Druidów).

Wytrzymałość (End) – wpływa na ilość PU otrzymywanych wraz ze wzrostem Poziomu bohatera.

Prędkość (Spd) – wpływa na szybkość zadawania ciosów oraz umiejętność ich unikania.

Celność (Acy) – wpływa na celność zadawanych ciosów i strzałów z łuku.

Szczęście (Lck) – zawsze warto je mieć.

Wiek (Age) – wpływa na wszystkie powyższe wartości, im bohater starszy tym są one mniejsze.

Poziom (Lvl) – informuje o wyszkoleniu bohatera, wraz z jego wzrostem rośnie liczba posiadanych PU i PC.

Skuteczność Obrony (AC) – wpływa na wielkość ran otrzymywanych w walce. Zależy od noszonych pancerzy, tarcz itp. oraz szybkości i wytrzymałości.

Punkty Uderzenia (H. P.) – odpowiadają za witalność bohatera, im jest ich mniej w stosunku do wartości maksymalnej, tym bardziej bohater jest wyczerpany i poraniony wskutek walk.

Punkty Czaru (S. P.) – odpowiadają za możliwość czarowania, im jest ich mniej w stosunku do wartości maksymalnej, tym bardziej moc bohatera uległa wyczerpaniu.

Kliknięcie na którejś z ikon podaje informacje o wartości obecnej, maksymalnej oraz krótki komentarz. Statystyki te mogą przyjmować trzy kolory: szary – wartość obecna jest powyżej normalnej, zielony – wartość normalna, żółty – wartość poniżej normalnej. Poza tym PU i PC mogą przyjmować kolor czerwony – poniżej 25% normy i niebieski – zero lub mniej!?

Odporność (Resis) – podaje sumaryczną odporność na żywioły, kliknięcie na niej podaje informacje szczegółowe. Rozróżnia się odporność na Ogień, Zimno, Elektryczność, Truciznę i Kwas, Magię i Czystą Energię.

Umiejętności (Skills) – wyświetla listę umiejętności posiadanych przez bohatera. Są one następujące:

Złodziejstwo (Thievery) – obok podana jest liczba określająca nasze umiejętności w tej profesji.

Mistrz Ręki (Arms Master) – zwiększa umiejętność posługiwania się bronią i pięściami.

Znawca Ciała (Body Builder) – dzięki znajomości własnego ciała potrafi lepiej wykorzystać jego własności.

Kartograf (Cartographer) – sporządza mapy poznanych terenów.

Krzyżowiec (Crusader) – tytuł ten jest wymagany przy wstępie do niektórych świątyń (nie chodzi o te w miastach).

Wyczuwanie Niebezpieczeństw (Danger Sense) – zawsze przydatny dar.

Orientacja (Direction Sense) – pomoga ustalić kierunek marszu.

Lingwista (Linguist) – umożliwia czytanie starożytnych pergaminów.

Kupiec (Merchant) – zwiększa nasze zarobki przy odsprzedawaniu rzeczy do Sklepu.

Alpinista (Mountaineer) – umożliwia chodzenie po górach.

Odnajdywacz Ścieżek (Path Finder) – umożliwia chodzenie w gęstych lasach.

Mistrz Modlitwy (Prayer Master) – bardzo przydatne u Duchownych,

ZBROJE
ARMOR CLASS BONUS

			wooden	brass	bronze		leather	glass	coral	iron	crystal	lapis	silver	pearl	amber	steel	ebony	quartz	gold	platinum	ruby	emerald	saphire	diamond	obsidian
padded	armor	All	-1	0	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	6	6	7	8	10	12	14	16	18	22
leather	armor	KPACRNBDRa	0	1	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	7	7	8	9	11	13	15	17	19	23
scale	armor	KPACRNBRa	1	2	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	8	8	9	10	12	14	16	18	20	24
plate	armor	KP	7	8	9	10	10	10	11	11	11	12	12	12	13	14	14	15	16	18	20	22	24	26	30
ring	mail	KPACRNRa	2	3	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	9	9	10	11	13	15	17	19	21	25
chain	mail	KPACRRa	3	4	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	10	10	11	12	14	16	18	20	22	26
splint	mail	KPCRa	4	5	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	11	11	12	13	15	17	19	21	23	27
plate	mail	KP	5	6	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	12	12	13	14	16	18	20	22	24	28
shield		KPACRNBDRa	1	2	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	8	8	9	10	12	14	16	18	20	24
crown		All	-3	-2	-1	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	4	4	5	6	8	10	12	14	16	20
tiara		All	-3	-2	-1	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	4	4	5	6	8	10	12	14	16	20
helm		All	-1	0	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	6	6	7	8	10	12	14	16	18	22
cape		All	-2	-1	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	5	5	6	7	9	11	13	15	17	21
cloak		All	-2	-1	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	5	5	6	7	9	11	13	15	17	21
robes		All	-2	-1	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	5	5	6	7	9	11	13	15	17	21
gauntlets		All	-2	-1	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	5	5	6	7	9	11	13	15	17	21
boots		All	-2	-1	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	5	5	6	7	9	11	13	15	17	21
belt		All	-3	-2	-1	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	4	4	5	6	8	10	12	14	16	20
ring		All	-3	-2	-1	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	4	4	5	6	8	10	12	14	16	20
amulet		All	-3	-2	-1	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	4	4	5	6	8	10	12	14	16	20
scarab		All	-3	-2	-1	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	4	4	5	6	8	10	12	14	16	20
broach		All	-3	-2	-1	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	4	4	5	6	8	10	12	14	16	20
cameo		All	-4	-3	-2	-1	-1	-1	0	0	0	1	1	1	2	3	3	4	5	7	9	11	13	15	19
necklace		All	-3	-2	-1	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	4	4	5	6	8	10	12	14	16	20
medal		All	-3	-2	-1	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	4	4	5	6	8	0	12	14	16	20
charm		All	-3	-2	-1	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	4	4	5	6	8	10	12	14	16	20
pendant		All	-3	-2	-1	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	4	4	5	6	8	10	12	14	16	20
gem		All	-3	-2	-1	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	4	4	5	6	8	10	12	14	16	20
jewel		All	-3	-2	-1	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	4	4	5	6	8	10	12	14	16	20

K - Knight P - Paladin A - Archer C - Cleric R - Robber N - Ninja B - Barbarian D - Druid Ra - Ranger S - Sorcerer

zwiększa ich możliwości czarowania.

Odnajdywanie Ukrytych Przejść (Spot Secret Doors) – przydatne.

Pływak (Swimmer) – umożliwia przebywanie rzek i badanie przybrzeżnych wód.

Tropiciel (Tracker) – zupełna zagadka.

Następne pole (Awrds) informuje nas jakie tytuły otrzymał bohater za wykonanie zadań i rozwiązanie zagadek.

Doświadczenie (Experience) – w tym miejscu podane jest doświadczenie bohatera mierzone w punktach, kliknięcie na nim podaje nam, czy można już zwiększyć Poziom bohatera, a jeśli nie to jakie doświadczenie musi on zdobyć by to było możliwe.

Ilość Złota (Party Gold) – podaje ilość sztuk złota posiadanych przez drużynę. Uwaga, wynajęci bohaterowie podają w tym miejscu cenę swoich dobowych usług.

Ilość Kamieni Szlachetnych (Party Gems) – podaje ilość posiadanych przez drużynę kamieni szlachetnych.

Zapasy Jedzenia (Party Food) – podaje na ile dni starczą posiadane zapasy jedzenia.

Kondycja (Condition) – podaje kondycję bohatera, może on być: W Dobrym Stanie (Good), Pijany (Drunk), Obłąkany (Insane), Otruty (Poisoned), Zakochany (In Love), Nieszczęśliwie Zakochany (Break Heart), Przeklęty (Cursed), Osłabiony (Weak), Chory (Disease), Nieprzytomny (Unconscious), Martwy (Dead), Zamieniony W Kamień (Stoned) i Wykorzeniony (Eradicated). Większość z powyższych dolegliwości można wyleczyć jedynie w świątyni, bądź odpowiednimi czarami.

Poza powyższymi danymi pojawiają się cztery ikony:

Exit (Esc) – powrót do gry.

Drużyna (Q) – tak jak wcześniej.

Exch (X) – pozwala zmienić kolejność bohaterów w drużynie. Ma znaczenie tylko w stosunku do pierwszych dwóch pozycji.

Menu Przedmiotów (Item):

Pojawia się lista przedmiotów posiadanych przez bohatera ponumerowanych od 1 do 9. Lista ma dwie strony zmieniane kursorami – bohater może mieć ich co najwyżej 18. Przedmioty można przekazywać innym postaciom – wybieramy numer wybranej rzeczy i wciskamy odpowiedni dla danej postaci klawisz (F1 do F8). Symbole po lewej stronie numeru informują, że przedmiot jest używany przez bohatera, a rodzaj symbolu pokazuje w jaki sposób. Przedmioty znalezione podczas gry są początkowo wkładane do podróżnego worka.

By je wykorzystać należy wybrać numer przedmiotu i wcisnąć E (Equip), by ponownie schować, wybierasz numer i wciskasz R (Remove). Dodatkowo przedmioty magiczne mogą być określoną ilość razy użyte, dokonujemy tego wybierając numer przedmiotu i wciskając U (Use). Każdy przedmiot może być bezpowrotnie zniszczony, przy pomocy opcji Discard (klawisz D). Wciśnięcie Esc cofa nas do informacji o bohaterze.

Andriej Kalisa

BRONIE

	leather	brass	wooden	bronze	—	crystal	coral	iron	pearl	lapis	amber	silver	ebony	quartz	steel	gold	platinum	ruby	emerald	saphire	diamond	obsidian
Hit Modifier	-4	+3	-1	+2	0	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+2	+4	+5	+3	+4	+6	+6	+7	+8	+9	+10
short bow	—	0-2	0-3	1-4	3-6	4-7	4-7	5-8	5-8	5-8	6-9	7-10	7-10	8-11	9-12	11-14	13-16	15-18	18-21	23-26	33-36	53-56
long bow	0-4	1-6	2-7	3-8	5-10	6-11	6-11	7-12	7-12	7-12	8-13	9-14	9-14	10-15	11-16	13-18	15-20	17-22	20-25	25-30	35-40	55-60
sling	—	—	0-1	0-2	2-4	3-5	3-5	4-6	4-6	4-6	5-7	6-8	6-8	7-9	8-10	10-12	12-14	14-16	17-19	22-24	32-34	52-54
crossbow	0-2	0-4	1-5	2-6	4-8	5-9	5-9	6-10	6-10	6-10	7-11	8-12	8-12	9-13	10-14	12-16	14-18	16-20	19-23	24-28	34-38	54-58
katana	0-6	0-8	1-9	2-10	4-12	5-13	5-13	6-14	6-14	6-14	7-15	8-16	8-16	9-17	10-18	12-20	14-22	16-24	19-27	24-32	34-42	54-62
long sword	0-3	0-5	0-6	1-7	3-9	4-10	4-10	5-11	5-11	5-11	6-12	7-13	7-13	8-14	9-15	11-17	13-19	15-21	18-24	23-29	33-39	53-59
scimitar	0-4	0-6	-1-7	0-8	2-10	3-11	3-11	4-12	4-12	4-12	5-13	6-14	6-14	7-15	8-16	10-18	12-20	14-22	17-25	22-30	32-40	52-60
hand axe	—	0-2	0-3	0-4	2-6	3-7	3-7	4-8	4-8	4-8	5-9	6-10	6-10	7-11	8-12	10-14	12-16	14-18	17-21	22-26	32-36	52-56
battle axe	0-9	0-11	0-12	1-13	3-15	4-16	4-16	5-17	5-17	5-17	6-18	7-19	7-19	8-20	9-21	11-23	13-25	15-27	18-30	23-35	33-45	53-65
cudgel	—	0-2	0-3	0-4	1-6	2-7	2-7	3-8	3-8	3-8	4-9	5-10	5-10	6-11	7-12	9-14	11-16	13-18	16-21	21-26	31-36	51-56
wakazashi	0-3	0-5	0-6	1-7	3-9	4-10	4-10	5-11	5-11	5-11	6-12	7-13	7-13	8-14	9-15	11-17	13-19	15-21	18-24	23-29	33-39	53-59
club	—	—	—	0-1	1-3	2-4	2-4	3-5	3-5	3-5	4-6	5-7	5-7	6-8	7-9	9-11	11-13	13-15	16-18	21-23	31-33	51-53
nunchakas	—	0-2	0-3	0-4	2-6	3-7	3-7	4-8	4-8	4-8	5-9	6-10	6-10	7-11	8-12	10-14	12-16	14-18	17-21	22-26	32-36	52-56
dagger	—	—	0-1	0-2	2-4	3-5	3-5	4-6	4-6	4-6	5-7	6-8	6-8	7-9	8-10	10-12	12-14	14-16	17-19	22-24	32-34	52-54
pike	0-10	0-12	0-13	0-14	2-16	3-17	3-17	4-18	4-18	4-18	5-19	6-20	6-20	7-21	8-22	10-24	12-26	14-28	17-31	22-36	32-46	52-66
glaive	0-6	0-8	1-9	2-10	4-12	5-13	5-13	6-14	6-14	6-14	7-15	8-16	8-16	9-17	10-18	12-20	14-22	16-24	19-27	24-32	34-42	54-62
staff	0-2	0-4	0-5	0-6	2-8	3-9	3-9	4-10	4-10	4-10	5-11	6-12	6-12	7-13	8-14	10-16	12-18	14-20	17-23	22-28	32-38	52-58
hammer	0-4	0-6	0-7	0-8	2-10	3-11	3-11	4-12	4-12	4-12	5-13	6-14	6-14	7-15	8-16	10-18	12-20	14-22	17-25	22-30	32-40	52-60
broad sword	0-6	0-8	0-9	1-10	3-12	4-13	4-13	5-14	5-14	5-14	6-15	7-16	7-16	8-17	9-18	11-20	13-22	15-24	18-27	23-32	33-42	53-62
sabre	0-2	0-4	1-5	2-6	4-8	5-9	5-9	6-10	6-10	6-10	7-11	8-12	8-12	9-13	10-14	12-16	14-18	16-20	19-23	24-28	34-38	54-58
bardiche	0-10	0-12	1-13	2-14	4-16	5-17	5-17	6-18	6-18	6-18	7-19	8-20	8-20	9-21	10-22	12-24	14-26	16-28	19-31	24-36	34-46	54-66
great axe	0-15	0-17	0-18	1-19	3-21	4-22	4-22	5-23	5-23	5-23	6-24	7-25	7-25	8-26	9-27	11-29	13-31	15-33	18-36	23-41	33-51	53-71
cutlass	0-2	0-4	0-5	0-6	2-8	3-9	3-9	4-10	4-10	4-10	5-11	6-12	6-12	7-13	8-14	10-16	12-18	14-20	17-23	22-28	32-38	52-58
flail	0-4	0-6	0-7	0-8	1-10	2-11	2-11	3-12	3-12	3-12	4-13	5-14	5-14	6-15	7-16	9-18	11-20	13-22	16-25	21-30	31-40	51-60
trident	0-6	0-8	0-9	0-10	2-12	3-13	3-13	4-14	4-14	4-14	5-15	6-16	6-16	7-17	8-18	10-20	12-22	14-24	17-27	22-32	32-42	52-62
flamberge	0-13	0-15	1-16	2-17	4-19	5-20	5-20	6-21	6-21	6-21	7-22	8-23	8-23	9-24	10-25	12-27	14-29	16-31	19-34	24-39	34-49	54-69
short sword	—	0-2	0-3	0-4	2-6	3-7	3-7	4-8	4-8	4-8	5-9	6-10	6-10	7-11	8-12	10-14	12-16	14-18	17-21	22-26	32-36	52-56
spear	—	0-1	0-2	0-3	1-5	2-6	2-6	3-7	3-7	3-7	4-8	5-9	5-9	6-10	7-11	9-13	11-15	13-17	16-20	21-25	31-35	51-55
mace	0-2	0-4	0-5	0-6	2-8	3-9	3-9	4-10	4-10	4-10	5-11	6-12	6-12	7-13	8-14	10-16	12-18	14-20	17-23	22-28	32-38	52-58
moul	0-2	0-4	0-5	0-6	1-8	2-9	2-9	3-10	3-10	3-10	4-11	5-12	5-12	6-13	7-14	9-16	11-18	13-20	16-23	21-28	31-38	51-58
naginata	0-9	1-11	2-12	3-13	5-15	6-16	6-16	7-17	7-17	7-17	8-18	9-19	9-19	10-20	11-21	13-23	15-25	17-27	20-30	25-35	35-45	55-65
halberd	0-12	0-14	- 0-15	1-16	3-18	4-19	4-19	5-20	5-20	5-20	6-21	7-22	7-22	8-23	9-24	11-26	13-28	15-30	18-33	23-38	33-48	53-68
grand axe	0-12	0-14	0-15	1-16	3-18	4-19	4-19	5-20	5-20	5-20	6-21	7-22	7-22	8-23	9-24	11-26	13-28	15-30	18-33	23-38	33-48	53-68



11 LEVEL

SZACHY I BIBLIOTEKA

W imię wolności ukochanej Blount musi wygrać w barbarzyńską odmianę szachów. Z reguł gry dowiadujemy się, kto bierze w niej udział: zakochany (l'amouroux), morderca (assassin), łucznik (l'archer), rycerz (cavalier) i król (roi).

Blount najpierw idzie do komnaty obok – królestwa baśni. Grasuje tam pająk. Niestety, Blount-wilkołak boi się pająków. Do konia może dostać się tylko wtedy, gdy Fulbert ogonkiem trąca pajęczynę. Blount zabiera konia a z podręcznika do rysunków zabiera kredę. Na kartce rachunkowej są cyfry. Atrament jeszcze na nich nie zasechł. Fulbert tarza się w kurzu, a Blount schodzi niżej. Po porcji kurzu w nosie kicha jak po tabace i rozsypują się cyferki. Zbiera je wszystkie do kieszeni.

Żeby odzyskać dziewiątkę z łap pająka, Blount staje jak najbliżej, a Fulbert zasłania księżyc na pejzażu. Blount na moment przestaje być wilkołakiem. Pająk ucieka i Blount zabiera dziewiątkę. Brakującą ósemkę rysuje na kartce cyrklem znalezionym w podręczniku rzeźbiarstwa. Potrzebuje jeszcze pędzelek do atramentu.

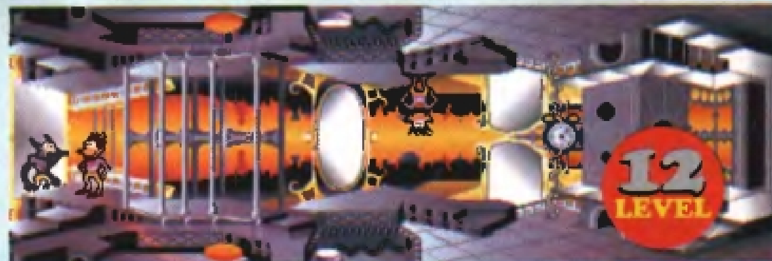
Cyferki 1–9 wrzuca do kałamarza. Gotowe, można umoczyć pędzelek. Po drodze zahacza jeszcze o zeszyt do geometrii. Na rysunku wykonanym przez jakiegoś kujona można trochę poskakać, aż wysypią się z niego wektory. Blount zbiera je i zaczyna działalność artystyczną. Do wózka domalowuje zwierzę pociągowe. Cholera, miał być piękny rumak, a wyszedł stary wół. Blount mocuje zamiast kółka monetę i pamiętając o jej zabraniu pożycza z wozu blok marmuru.

Na pierwszej stronie księgi bajek Blount czyta o łuczniku z Sherwood, który pogubił strzały. Mogą mu się przydać wektory – z wdzięczności łucznik będzie naszym pionkiem na szachownicy. Na drugiej stronie stoi o rycerzu, który zgubił pamięć i konia. Blount domalowuje mu drogę do nas, i daje konia. Dalej jest historia pewnej dziewicy czekającej na swojego księcia. Może po domalowaniu ubogiego, acz uroczego kochanka powróci uśmiech na jej lico? Niestety, śpiewający kochanek dostał kosza. Ale odwagi, może teraz się uda. Też na próżno, nawet mandolina nie poruszyła serca pięknej dziewicy. Ale nic to: kochanek zwiał, na szczęście dla Blounta pozostawił mandolinę. Na czwartej stronie bardzo smutna historia pewnego króla: jego synowie miast podrywać okoliczne księżniczki zajęli się nauką i jeden nawet został... tfu! dziennikarzem.

Przed powrotem na planszę gry Blount tnie linijkę na kawałki i zabiera jeden klocek. W okolicach szachownicy są ustawione klocki: drewna i marmuru. Prawą ręką maluje się kredą znaki na drewnie, a cyrklem na marmurze i zgrabnie ciosa młotkiem z dłutkiem figurki. Potem zanurza się je w garnku z farbą i wykańcza pędzelkiem plansza jest gotowa do rozpoczęcia gry!

BIESZCZADZKIE SZACHY

Łucznik może poruszać się po skosie, ale tylko po zielonych polach. Sprytnie likwiduje więc dwóch strażników i strąca klucz z wieży. Morderca może włazić wszędzie, więc idzie uruchomić dźwignię od zapadni, by wyeliminować z planszy kata. Rycerz skacząc jak koń w szachach (ale unikając pól z wężem) skacze w okolice króla i zwalcza dwóch broniących go rycerzyków. Trzeba trochę pomóc z zewnątrz i postawić zahipnotyzowaną muzyką mysz przed księdzem, żeby ten zwiał w podskokach. Jego pole zajmuje zakochany, który grając na mandolince wywołuje z wieży ukochaną i pędzi do niej. Do unieszkodliwienia został król, a on godzien jest mata. Rycerz na koniu staje na sąsiednim polu, łucznik ustawia się po przekątnej mając oko na drugie pole sąsiadujące z królem, a morderca chwyta za topór i... król musi odejść.



12 LEVEL

POKÓJ LUSTER

Stary demon mocno śpi... w zegarze. Trzeba go obudzić. Blount zabiera uniwersalne jajo. Lustro czasu przeobraża jajo w kurczaka. Wrzucamy go do lustra tuczącego i przez pasaż podajemy tłuściocha do Blounta-odbicia. Ten wrzuca go do dużej dziury. Kurczak uruchamia dźwignię zegara demona. Jedna wskazówka ustawia się na godzinę „zero". Blount-odbicie odchudza kurczaka w lustrze na górze (dwa razy) i przez pasaż oddaje go Blountowi. Chudy kurczak przez małą dziurę uruchamia małą wskazówkę. Gotowe, demon obudził się. Blount-odbicie musi jeszcze wrócić kurczakowi normalne gabaryty, a potem w lustrze czasu zrobić z niego dorosłą kurę i powiększyć ją. Na razie nic tu po nas. Idziemy do komnaty obok.



13 LEVEL

MÓZG

W samym sercu Dobrego i Złego Blount dostaje rozdwojenia jaźni. Piękny i inteligentny oddziela się od brzydkiego i brutalnego. Idą obaj do szybki pamięci. Blount-wilkołak niszczy ją, a Blount wywołuje wspomnienia. Na widok Colossusa wilkołak nie wytrzymuje i zamałowuje g o wdo. Wypada ziarnko piasku.

Blount biegnie do drezynki. Starszy suwnicowy wilkołak przestawia zwrotnicę na jezioro Wytrzeszcz-Gały. Odjazd! Obaj lądują na brzegu. Po robocie wilkołak zażywa kąpieli. Wytrzeszcz-Gały na widok brzydala wyłażą z orbit. Czego się gapią? Może tak piaskiem w oczy? Zrobione. W słonej łzie pływa latająca rybka, którą oba Blounty polecą w niedostępne rejony. Najpierw wilkołak – wychodzi z jeziora przez ruchomą płytkę. Drezynką rozbija łzę, potem szybko przestawia zwrotnicę na prosto. Wylatując w powietrze łapie rybkę i dostaje się na wysoką półkę.

Tam wali pięścią w gwizdek uwięzionego smoka. W ten sam sposób Blount dostaje się do gwizdka. Teraz jeszcze wyciąga z kieszeni zapomniany croisixir i traktuje nim rachityczną roślinkę. Pnącze idzie do góry. Fulbert może się po niej wspiąć i odkrywa brakującą cegiełkę przy oknie. Stamtąd Blount woła gwizdkiem smoka. Przylatuje, ale jest nie większy od motyla. Starym eliksirem pomoże mu nabrać ciała. Z wdzięczności smok przypala wszystko, na co Blount zagwiżdże: ogrodzenie wstydu idzie z dymem, woda z kałuży paruje i można zabrać kluczyk do skrzynki ukrytej urody. Tam Blount znajduje urokliwe mazidło, a potem na grzbiecie smoka udaje się do ziarenek. Podkarmia tłustą kurę, która zjada wszystko oprócz ziarnka szaleju.

Blount wraca do luster. Demon dostaje szaleju i całą swą brzydotę wlewa w obrzydliwe mazidło. Blount-odbicie łapie ją. Obaj mogą iść do lustra-wyjścia. Blount smaruje lustro urody swoim mazidłem a Blount-odbicie lustro brzydoty swoim. Można już wyjść.





ROZDWOJONE BÓSTWO

Już na samym początku przykra niespodzianka: stary towarzysz – Fulbert, opuszcza Blounta dla kobiety. Zdrada!!! Trzeba sobie poradzić samemu. Droga do ukochanej prowadzi przez zjednoczenie negatywnej i pozytywnej połowy bóstwa. Z lewej biegunowi pozytywnemu przygrywa aniołek (nieborak zgubił aureolkę), a z prawej biegun negatywny słucha diabełka. Bóstwo zwierzyło się Blountowi, że boska partytura nie może zabrzmieć, bo każdy muzyk gra na swoją nutę.

Blount ochoczo zabiera się się do dzieła. Podczas pogawędki spada sznurek z twarzy bóstwa. Teraz trzeba zabrać partyturę. Do tego uwalnia się rączki rozbijając płotek i murek. Po naśnięciu na dzwonek przy jednej i drugiej rączki wychodzą i każda z nich chwyta za łańcuch na gorzkim źródle. Blount skacze na łańcuch. Hop, hop i partytura leży na ziemi.

Jedna partytura nie wystarczy dla dwóch grajków. Blount moczy ją w źródle... Oj, wpadła. Jeszcze raz rączki chwytają za łańcuch, źródło wysycha i Blount wyciąga już dwie partytury: żółtą i czerwoną. Ustawia je na odpowiednich pulpitach. Diabełka zmusza do grania waląc młotkiem w chmurę. Piorun odpala jego zasilacz. Aniołek dostaje monetę w aureolkę. Niebiańska muzyka i heavymetalowe dźwięki płyną na gorzkie źródło. Jeszcze tylko zarzucić sznurek na nutki i poprosić uczynne rączki o zawiązanie supełka. Koniec. Reportaż Blounta zakończony.

———

Blount uczestniczył w tej przygodzie nie wiedząc, że to jego własna historia. Podróż, którą zaczął od łodzi zekończyła się poznaniem własnych korzeni: jest synem króla, porwanego przez złego demona, który zmusił go do uprawiania podłego zawodu pismaka. Każda z jego przygód przyniosła sukces. Bóstwo znowu słucha jednolitej niebiańskiej muzyki, Xina i Blodd zakończyli właśnie przed... ołtarzem. On sam pędzi do ojca aby objąć po nim tron. Z Winoną u boku oczywiście.

Victoria i Mar† inez

Wsparcie językowo/kombinatorskie: Basia, Ergin, Gustav, Micz

COKTEL VISION'93

PC VGA, SB PC 6 AMIGA 6

PRZYGODOWA

SUPER 100% Grafika · 100% Dźwięk · SUPER 100% Miodność

INNOCENT UNTIL CAUGHT pierwotnie ukazał się na Amigę, nieco później został przeniesiony na PC. Dlatego też daje wrażenie innośći, na szczęście w pozytywnym sensie tego słowa.

Gra klasyfikuje się jako typowy quest. Zastosowano natomiast szereg oryginalnych rozwiązań. Mamy np. do dyspozycji prawdziwą szufladkę na przedmioty, a nie jeden przedmiot na jedno pole. Tutaj obiekty można układać dowolnie bałaganiarsko. Dużym ułatwieniem jest też zastosowanie animowanych ikonek, które pulsują, kiedy natrafią zdatny przedmiot. Ciekawostką jest skaner, dający zbliżenie z opisem oraz mapka sytuacyjna z zaznaczonymi wyjściami. Jack T. Ladd automatycznie pójdzie tam gdzie mu wskażesz, omijając ewentualne przeszkody. Są drobne problemy z kierowaniem w labiryncie oraz czasami z niektórymi wyjściami, ale wystarcza odrobina cierpliwości. Dialogi prowadzimy wariantowo, można też pytać o niektóre fragmenty wypowiedzi naszego rozmówcy.

Grafika charakteryzuje się małymi, ale dobrze animowanymi postaciami. Kiedy szperasz okiem po okolicy, głowa Jacka obraca się w kierunku celu. Jeżeli wejdziesz w obszar zacieniony, postać staje się ciemniejsza. Ot, takie drobiazgi, ale cieszą. Fantastyczne są wstawki ze statkami kosmicznymi.

Pod względem trudności gra stawia poprzeczkę dosyć wysoko. Szczególnie trudno jest na początku, kiedy nie bardzo wiadomo co robić. Często trzeba montować improwizowane urządzenia oraz wymyślać zastępcze zastosowanie przedmiotów. W scenariuszu przewidziano mnóstwo dowcipnych tekstów i sytuacji, szczególnie po tym, jak spotkasz napalonego N'palma.



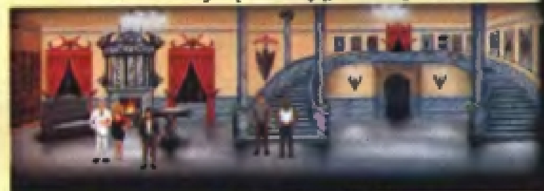
Jak kosmos długi i szeroki, gdziekolwiek się nie zatrzymasz, tam są kobiety!!! PC



Życie było takie piękne. Fałszywe obligacje, czeki bez pokrycia, spekulacja, machloje bankowe i masa frajerów, których mogłem dowolnie kiwać. A takich, wierzcie mi na słowo, na tym naszym świecie (na innych także) nie brakuje. Wszystkie moje operacje, za prowizją, krył w komputerach znajomy hacker. Interes kwitł, aż pewnego razu dobrali mi się do tyłka chłopcy z MUS'u. Powinniście do tej pory już wiedzieć, że władzy nie dzierżą żadne tam rządy, organizacje polityczne czy wojskowe, ale właśnie znienawidzony przez wszystkich Międzyplanetarny Urząd Skarbowy. Nazwisko Jack T. Ladd (to właśnie ja) zaczęło przeszkadzać molochowi, więc MUSerzy przechwycili mój cruiser w drodze do Tayte. MUS nie uznaje łagodnych metod perswazji. Dali mi dokładnie dwadzieścia osiem dni na spłacenie niewyobrażalnego rachunku dziesięciu miliardów kredytów. Suma ta wystarczyłaby na roczne utrzymanie małej planety. Po tym czasie sprzedadzą moją krew, cieszące się popytem organy wewnętrzne, dopiero wtedy wykonają egzekucję. Za niecały miesiąc mam więc okazję zamienić się w chmurę wolnych cząstek elementarnych. No chyba, że coś wykombinuję...



Gdy cię okradają, to Policja co...



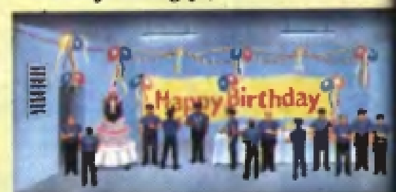
... Policja balanguje, PC

BEZROBOCIE

W porcie kosmicznym leży na ławce paszport, który należy sobie przywłaszczyć. Pokaż go bramkarzowi w klubie Paradise jako dowód tożsamości. W lokalu uciech zabierz perfumy oraz laskę (taką drewnianą a nie panienkę). Porozmawiaj z szefową, zaoferuj wykonanie przysługi. Masz odzyskać rodzinną wazę, która wylądowała w lombardzie. W miejscu gdzie siedzi biedak z kapeluszem jest do wzięcia worek, rurka gumowa oraz puszka z ohydnym grogiem. Tę ostatnią daj żebrakowi, pamiętaj, że sam możesz tak kiedyś zarabiać na życie. Możesz już iść do lombardu. Zabierz wazę z wystawy, wyjmij zeń papierek i schowaj ją do worka. W ten sposób uda ci się wynieść ją niezauważenie. Wazę zwróć babce w klubie, poproś w zamian o metalową figurkę ze stołu.

Pora wybrać się do baru. Porządnie cię suszy, ale nie masz jeszcze gotówki na drinka. Zabierz wszystkie widoczne przedmioty, tzn. słoik, zakrętkę oraz gazetę. Przyjrzyj się dokładniej facetowi w różowej koszuli przy kontuarze. Możesz z nim porozmawiać. Następnie zwiń mu wystający ze spodni zielony kwitek. W lombardzie wymień go na spłacony już aparat fotograficzny. Idź do motocyklistów. Budka pobiera nielegalnie swój prąd z publiskiej latarni. Na szczęście wyprowadzili jedno wyjście dla klientów. Skorzystaj z niego, by naładować akumulatorki aparatu. Podnieś z ziemi puszkę oleju, przeszukaj śmietniki i weź znalezione jajo. Zaoferuj metalową figurkę od motocykla herszcie gangu. Pożycz składającą się z wielu monet drobnych nominałów kurtkę jego kumpla. Wróć do żebraka z kapeluszem. Po ropopodobnym grogu jaki mu dałeś widzi już gwiazdki, ale to jeszcze za mało, by zabrać jego skarb. Strzel zdjęcie starając się wycelować fleszem w jego oczy. Teraz możesz wziąć kapelusz, wyjąć z niego monety i dla niepoznaki odłożyć na miejsce.

Nareszcie masz walutę na jednego małego. W barze zamów jakiś trunek, usiądź na wolnym stołku i zapłać barmanowi. Podczas gdy się rozkoszujesz, w lokalu zaczyna się rozróba. Koniec końców wszyscy wykańczają się nawzajem. Na dywanie zostaje jednak złoty pierścień, symbol przynależności do rodziny. Przyjmij resztę, którą wyda ci barman. Wychodząc, dyskretnie zaopiekuj się pierścieniem.



Skieruj swe kroki na najbliższy przystanek metra. Żeby wejść, trzeba wrzucić żeton. Na szczęście pamiętasz taki jeden numer. Owiń monetę w papierek i tą atrapą oszukaj automat. W maszynie ze słodyczami jakiś amator zostawił śrubokręt. Jest tak mocno zaklinowany, że wydostaniesz go dopiero po aplikacji oleju. Podnieś radiomagnetofon, wsiądź do metra, zabierz leżący na ziemi spray. Wysiądź dopiero na stacji THE HILL. Zerwij muchomorka. Podejdź do kamery i powiedz że chcesz zwrócić pierścień. Będziesz musiał go pokazać elektronicznemu oku. Wewnątrz rezydencji zwróć zgubę bossowi. Spytaj go przy okazji o jakąś niekrwawą robotę. Masz szczęście, może jednak uda ci się „zarobić" brakującą forsę. Wystarczy że wykradniesz trzy przedmioty.

RZEŹBA SPARGLA

Jedź do baru. Przywołaj do siebie robota-kelnera. Śrubokrętem wymontuj z niego płytkę. Podłącz ja do magnetofonu, otrzymasz prowizoryczne zdalne sterowanie. Idź do łodzi z żywnością dla Zoo. Strzegącego ją androida unieszkodliwisz pilotem. Zabierz czapkę kapitańską, wymień ją na dywan w lombardzie.

Masz wszystko co jest potrzebne do skoku. W galerii pożycz kulę z postumentu. Podejdź do gabloty z szukaną rzeźbą. Jest chroniona pancernym szkłem oraz podpięta pod system alarmowy. Rozłóż na podłodze dywanik. Nałóż rurkę na puszkę aerozolu, otrzymasz coś w rodzaju miotacza pneumatycznego. Wystrzel kulkę dwa razy, potem jeszcze raz by wytrącić rzeźbę z uchwytu. Zabieraj zdobycz i w nogi!

JAJO KAHOULA

Misję rozpocznij na East Eruk. Przekłuj balon chłopca śrubokrętem. Weź sznurek. Wskocz na moment do REGURGI by wziąć skamieniałego hot doga z budki. Udaj się do Badside, do łodzi. Właśnie odjeżdżać będzie transport żywności do Zoo, zdążysz załapać się na przejażdżkę na gapę.

INNOCENT UNTIL CAUGHT

Rozpyl perfumy na monstrum (to się nazywa zniewalające!). Weź dwie liany, przesuń siano i otwórz kratę. Przymocuj jedną lianę do ucha. Podnieś patyk, przywiąż do niego drugą lianę. Z laski i sznurka zmontuj łuk. Wystrzel obciążoną lianę w stronę dachu. Przedostań się na drugą stronę. Popchnij króliczka w stronę rośliny mięsożernej. Mniejsza gęba będzie syta, większą nakarm hot dogiem. Teraz możesz bezpiecznie dostać się do gniazda. Musisz zręcznie podmienić bezcenne jajo, na to znalezione na śmietniku. Ewakuuj się przez kratę, zanim mama ptaszek spostrzeże kradzież.

BONY CITYBANKU

Wejdź do klubu erotycznego w Badside. Panienka przy recepcji notorycznie żuje gumę. Zabierz kawałek, kiedy odłoży ją na biurko. Przedostań się do REGURGI. Napełnij słoik majonezem rozlanym na blacie budki. Złap weń latającą tłustą muchę. Idź na komisariat. Może udałoby się skryć przed MUSem w jakiejś przytulnej celi więziennej? Niestety, niewiele wskórasz. Możesz za to wyciągnąć worek mąki, który gliniarze przechwycili w ostatniej zasadzce na kartel narkotykowy.

Udaj się do banku, krzyknij w stronę okienka. Wtedy panienka z obsługi raczy zakończyć swą przerwę. Poproś ją o założenie konta. Worek z monetami będzie za duży, będziesz musiał zdeponować go u pana za drzwiami. Zadzwoń do drzwi jeszcze raz, że to niby chcesz odzyskać swoją własność. W trakcie rozmowy dokładnie zalep zamek gumą do żucia. Kiedy gość sobie odejdzie, będziesz mógł wejść do środka. Zabierz leżący na podłodze pusty worek. Śrubokrętem otwórz półkę w lewym górnym rogu. Wydostań ze środka spis kont oraz plany banku. Wracaj do kanałów pod Zoo. Przy pomocy planów odszukaj alkowę, która leży najbliżej sejfu bankowego. Połóż na ziemi purchawkę i uwolnij muchę. Domowej roboty bomba otworzy ci przejście w murze. Wewnątrz rozsyp mąkę by wykryć rozmieszczenie laserów. Dopiero teraz możesz bezpiecznie wziąć bony.

ALKASELTZ

Masz już wszystkie trzy przedmioty, które są kluczem do wielkiego bogactwa. Kiedy przyniesiesz je do szefa, okaże się, że nie ty jeden jesteś cwaniakiem. Zamiast sutej zapłaty otrzymasz cios skórzanej pałki w głowę. Resztką gasnącej świadomości zdajesz sobie sprawę, iż zostałeś koncertowo zrobiony w balona. Po ultraszybkim procesie sądowym lądujesz w celi więziennej. Usiądź na łóżku. Kiedy rozmyślasz nad swoim beznadziejnym położeniem, ktoś podrzuci ci przez okno małe urządzenie. Przeczytaj instrukcję obsługi, następnie wyceluj przedmiot w ścianę i wciśnij przycisk. Wejdź w ziejący otwór. W sąsiednim apartamencie odsiaduje gość, który ma fioła na punkcie wojska. Będziesz martwił się tym później. Odkryj zakamuflowane przejście w podłodze. Poniżej jest labirynt, czyli wiele korytarzy, a tylko jedno wyjście. Tu nie ma przebacz, trzeba je po prostu znaleźć.

Odetchnij świeżym powiewem wolności. Tylko nie zachłyśnij się, jeszcze nie zszedłeś z haczyka. Przejdź na prawą stronę. Na otwartej przestrzeni użyj tajemniczy gadget ponownie. Rozpakuje się do pełnowymiarowego modułu rakietowego. Dolecisz nim do orbitującego wokół planety statku. Sprowadzili cię tam federalni. Tacy mili faceci. Mają dla ciebie zadanie na pobliskiej planecie. Masz wykraść nowy wynalazek – jest nim globalna broń, która w rękach tyrana zniszczyłaby cały świat. Odważnie zgadzasz się na wszystko. Właściwie to nie masz wyboru.

SHMUL

Na planetę jedziesz jako zwykły turysta promem wycieczkowym. Przeczytaj leżącą na stole książkę. Wychodząc zabierz kwiaty. Wręcz je zakochanej parze w korytarzu. W ten sposób odwrócisz ich uwagę od portfeli, które za chwilę zmienią właściciela. Z portfela wyjmij kartę kredytową i dowód osobisty. Idź do baru. Potrzebujesz strzelić sobie dużego drinkola. Daj barmanowi kartę kredytową, pokaż dowód. Teraz możesz rozpocząć dalsze rozcieńczanie krwi alkoholem.

Na powierzchni będziesz miał straszliwego kaca. Poproś Narma o odwrócenie uwagi starszej pani, wtedy pożycz sobie futerko. Porozmawiaj z umundurowanym facetem. Czas zwiedzić miasto. W sklepie możesz ukraść śrubokręt. Prośbą wycygań od właściciela pudło części zamiennych i książkę. W tej ostatniej znajduje się hasło dla pałacowej straży. Mimo bólu głowy, ciągnie cię do miejscowego baru. Przekonaj naukowca, że doręczysz list do księżniczki w zamian za przysługę. Udaj się do pałacu. Wejścia do budu-aru Ruthie broni zły pies. Przy pomocy śrubokręta zmontuj z części zamiennych i futerka małego kotka. Otrzymaną zabawką zajmiesz brytana na tyle, by przejść dalej. Wejdź po pnączach do okna. Porozmawiaj z czarnowłosą pięknością. Oczaruje cię natychmiast. Zamiast doręczyć list, sam się z nią umów.

Wróć do baru. Nakłam naukowcowi, że Ruthie za nim szaleje. Przyjmij jego klucze do tajnego laboratorium. Odszukaj N'palma. Poproś go o zdobycie munduru wojskowego. Następnie opowiedz mu swój diaboliczny plan. Narm przebierze się za księżniczkę i będzie się wdzięczył do krótkowzrocznego naukowca, podczas gdy ty wykradniesz z laboratorium broń. Wszystko szło jak z płatka, tylko w środku czekał na ciebie komitet powitalny. Znowu lądujesz w pudle.

Więzienie zaczyna być twoim drugim domem. Poczekaj, aż w oknie pojawi się Narm. Powiedz mu, by poprosił Ruthie o pomoc. Podyktuj mu wiersz miłosny. Niezależnie od prawdziwych zamiarów, musisz być bardzo delikatny i rozważny w doborze rymów. Księżniczka uwolni cię w ostatniej chwili, kiedy już będziesz leżał gotowy do smażenia na sali tortur.

Spotkaj się z Ruthless w barze. Podziękuj za uwolnienie. Poproś o przepustkę na bagaż do twierdzy jej ojca, Skycity. Znajdź Narma, każ mu szukać dużej skrzyni na lotnisku. Sam idź w jego ślady. Nalep przepustkę na skrzynię, wejdź do środka. W trakcie lotu dojdziesz do wniosku, że lepiej będzie zmienić kryjówkę. Wejdźcie z N'palmem do bączka ewakuacyjnego.

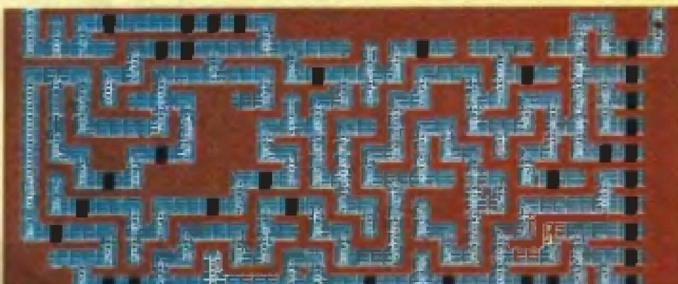
SKYCITY

Odpał nastąpi przedwcześnie, dlatego czeka cię długa wędrówka na górę, po schodach. Odsuń jedną ze skrzyń, odkryjesz tajne przejście. Idź dalej, z doku na dole zabierz łom. Porozmawiaj z Ruthie w sali po prawej. Wróć, przejdź zakamuflowanymi drzwiami na górze. Łomem otwórz skrzynię. Zabierz ze środka nadmuchiwany balonik i butlę ze sprężonym helem. Pośrodku sali leży pojemnik z kryształem. Potrzebną kartę kluczową wydobądź od Ruthless. Kryształ umieść w transputonie i pobaw się komputerami. Wypytaj księżniczkę o jej ojca. Porozmawiaj z N'palmem i wróć do sali. Król będzie już czekał. Dowiesz się, że kryształ stanowi klucz do innego wymiaru, w którym MUS przechowuje swoje olbrzymie akta. Dlatego federalni tak chcieli go dostać, wystarczyłoby wprowadzić parę zmian, by poprawić swój budżet na wieczność. Musiał to zrobić człowiek z zewnątrz, inaczej wszechpotężny MUS dotarłby po nitce do kłębka. Załóż się z Królem, że kryształ nie działa. Oświadcz się Ruthie. Kartą przetargową będzie posag. Cóż, okaże się, iż kryształ stanowił jedynie wysublimowaną formę subtelnej transcendentalnej nieprawdy. Po prostu bubel.

User Jama

PSYGNOSIS'93
1MB AMIGA
PC VGA, SB
PC 6 AMIGA
PRZYGODOWA
100% 80% [illegible]% SUPER









Kolejna gra COKTEL VISION potwierdza wysoką pozycję tej firmy wśród producentów przygodówek. Digitalizowana grafika, rozsądny system sterowania i niebanalna fabuła stanowią o jej jakości. Jedynym mankamentem, co zarzucano i poprzedniczce, jest niewielka liczba zagadek, często nazbyt prostych. Cóż, 18 MB żywej wagi zawiera za to animacje, których nie spotyka się codziennie.

Z ciekawostek technicznych zawarto m.in. AUTOSAVE, tzn. mechanizm, który automatycznie zapisuje stan gry na początku każdego nowego etapu i nadaje odpowiednie nazwy, oczywiście tradycyjnie z wglądówkami.

INCA 2

O Wirakocza, panie wszechświata!
Kim jesteś, żeńską czy męską istotą?
O sprawco wszechrzeczy, kim jesteś?
O wyrocznio świata, gdzie przebywasz?
Czy może nade mną, czy może pode mną?
Czy może za tym wspaniałym tronem?
– Pieśń Inków

Z pożółkłych kart pergaminów powracają dzieje króla w złotej masce i jego syna, Atahualpy. Śmierć młodego wodza, który po dziś dzień, jak szepcą starcy, spoczywa w jednej z andyjskich pieczar, oczekując aż świat stanie się lepszy.

Oto co trzeba zrobić, by raz jeszcze odżyła pamięć o czasach, co odeszły w zapomnienie.

– Strażnika pozbądź się rzucając w jego kierunku kamieniem i schowawszy się za ogrodzeniem zrzuć mu na głowę umocowaną nad bramą belkę.

– W kabinie włącz ekran kontrolny. Wydobądź butelkę ze skrzyni otworzonej łomem. Wlej zawartość do zbiorniczka, po czym uruchom silniki.

– Obok lokomotywy, z pomocą oliwiarki i łomu porusz dźwignią. W środku odblokuj łomem kołek i odpal to wypolerowane żelastwo.

– W jaskini przetnij brzytwą linę, która przeszkadza w dostępie do szuflady. Klucz oczyść w piasku i otwórz nim zamek. Rtęcią usuń rdzę z sejfu. Ustaw znaleziony kod.

– Na planecie Annobon, rozgarniając liściem piasek odnajdziesz ślady.

– W leśnym zaułku wydobądź z roztrzaskanego na kamieniu małża perłę. Ciśnij w małpę świeżym małżem a następnie w gnieździe dotknij perłą jaja błyszczącego jadeitem.

– Krokodylowi wszczep w oczodoły perłę i jajo.

– Oba berła i rozszczepiony na dwoje owoc tykwy umieść na filarach i ponad wejściem do pieczary.

– W dolinie trzech snów wdrap się na urwisko. Zaczep o korzeń linę, wbij kołek w blok skalny i usuń małe kamyki, by móc skorzystać z prymitywnej windy.

– Pomódl się (2, 4, 7).

– Łańcuch zaczep we wgłębieniu, a utworzony z roztopionego minerału dysk wydłub łomem.

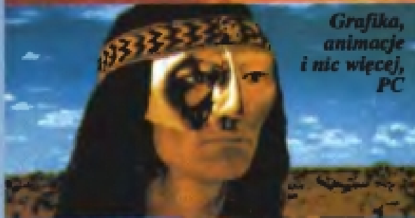
– Postaw gałęzie na śniegu, dołącz rzemyk i dysk. Daj Lamie konchę, by po chwili wzruszyć starca uderzeniem w gong.

– W lodowej komnacie strąć stalaktyty, które topiąc się pod wpływem słońca wypełnią bukłak. Wlej wodę do wazy.

– Na asteroidzie odetnij naszyjnik strażnika. Łomem odbarykaduj otwór i w szczeliny włóż odpowiednie figury. Obejrzyj wejście do wnętrza. Połóż na półce młotek, po czym wróć do sali ze znakiem klucza i wciśnij wszystkie przyciski. Figurki przenieś do drugiej płyty i tam je umieść. Droga do serca asteroidu będzie wolna.

To tutaj Eldorado przez ostatnie chwile czuł obecność ciała, które wraz z duchem odeszło w wieczność.

Micz



Grafika, animacje i nic więcej, PC









KLAWISZOLOGIA

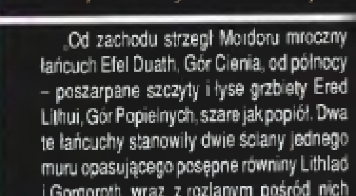
F1 – lekkie pociski – grzać w pobliże celu
F2 – rakiety samonaprowadzające – wypuszczać, gdy celownik jest czerwony
F3 – ciężkie pociski
F4 – bomba – warta użycia razem z F3, by roznieść stado myśliwców Aguirre'a w etapie ASSAULT
F5 – przechwytywacze – w etapie SOS KELT
F6 i F7 – chwytanie celu
F8 – mapa
F10 – tablica kontrolna

COKTEL VISION'93
PC VGA, SB PC 10
PRZYGODOWA
85% Grafika 90% Dźwięk 85%





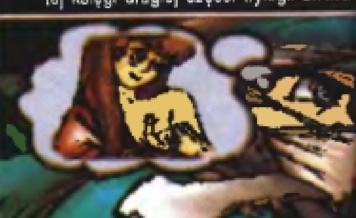




„Od zachodu strzegł Mordoru mroczny łańcuch Efel Duath, Gór Cienia, od północy – poszarpane szczyty i łyse grzbiety Ered Lithui, Gór Popielnych, szare jak popiół. Dwa te łańcuchy stanowiły dwie ściany jednego muru opasującego posępne równiny Lithlad i Gorgoroth wraz z rozlanym pośród nich olbrzymim gorzkim jeziorem czy morzem wewnętrznym Nurnen, w miejscu zaś, gdzie się stykały, wysuwały długie ramiona ku północy; między tymi ramionami otwierał się głęboki wąwóz. To był Kirith Gorgor, Straszny Przesmyk, wejście do kraju Nieprzyjaciela. Z dwóch stron piętrzyły się nad nim urwiska, a wstępu broniły dwie pionowe skały, czarne i nagie. Na nich sterczały Zęby Mordoru, dwie potężne, wysokie wieże..."

THE STORY SO FAR

Oto fragment trzeciego rozdziału czwartej księgi drugiej części trylogii J.R.R.



Muszę uratować Matkę Polkę! PC







Tolkiena, „Władca Pierścieni". Tym, którzy czytali książkę, nie trzeba tłumaczyć fabuły i sensu misji. Jednak okazuje się, że nie wszyscy jeszcze zapoznali się z klasyką gatunku fantasy. Specjalnie dla nieświadomych podaję, w skrócie, historię, która doprowadziła do wysłania naszych bohaterów na wielką wyprawę. Otóż kiedyś, w dość zamierzchłych czasach (i nie w naszym świecie) pewien pan o imieniu Sauron, skądinąd bardzo potężny,

THE TWO TOWERS

zły czarownik, nie bez powodu nazywany Władcą Ciemności, postanowił stworzyć kilkanaście magicznych pierścieni, według następującego wierszyka:

Trzy pierścienie dla królów elfów pod otwartym niebem,
Siedem dla władców krasnali w ich kamiennych pałacach,
Dziewięć dla śmiertelników, ludzi śmierci podległych,
Jeden dla Władcy Ciemności na czarnym tronie
W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie,
Jeden, by wszystkimi rządzić, Jeden, by wszystkie odnaleźć,
Jeden, by wszystkie zgromadzić i w ciemności związać
W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie.

Dawały one magiczną moc tym, którzy je nosili, ale za pewną cenę: właściciel pierścienia stopniowo uzależniał się od tego najważniejszego, Jedynego. Całe szczęście, że Sauron zgubił swój pierścień. Magiczny przedmiot „wypłynął" nagle jako własność pewnego hobbita, Bilbo Bagginsa. Teraz Rada Czarodziejów postanowiła, że Pierścień, jako źródło wszelkiego zła, należy zniszczyć. W celu zniszczenia Pierścienia należy wrzucić go do krateru Czarnej Góry, w którym został wykuty. Istnieje tylko jeden problem: Czarna Góra leży w samym sercu Mordoru, kraju rządzonego przez Saurona.

DWIE WIEŻE

TWO TOWERS jest już drugą, z lekka usprawnioną częścią cyklu LORD OF THE RINGS, dlatego w wir akcji wpadamy bez wstępu (intro, zresztą kiepskie, nie mówi wiele). Zaczyna się od walki z orkami. Potem głównym celem gry jest szwendanie się tu i ówdzie po ogromnej mapie. Gra jest dwuwymiarowa – postacie widzimy z lotu ptaka. Od czasu do czasu rozmawiamy z ludźmi (tzn. zadajemy im pytania, a oni na nie odpowiadają albo nie), czasami bijemy orków, upiory i inne niewinne stworzenia. W jednej grupie znajduje się kilka postaci, z których każda ma swoją charakterystykę składającą się z cech takich jak siła, zręczność i wytrzymałość. Każda postać ma też pewne specjalne umiejętności – np. zdolność wspinania się czy charyzmę – i posiada broń, prowiant, magiczne przedmioty, itd. Zadaniem gracza jest tak wykorzystać przedmioty i możliwości członków drużyny, żeby móc pokonywać kolejne przeszkody. Niestety, większość walk opiera się na statystyce i generatorze liczb pseudolosowych, a nie na taktyce walki – ale to jest cechą wszystkich gier tego typu, z którą można się jedynie pogodzić.

Najpierw trzeba znaleźć u wrót lasu leśnego dziadka i zapytać go o Sarumana, a dziadek okaże się przebranym Gandalfem. Akcja przerzuci się do Froda i Sama, którzy po przepłynięciu rzeki wędrowali na południe, gdzie spotkali Golluma i złapali go na linę elfów. Gollum poprowadził ich do Mordoru przez Martwe Bagna. Tam poznali Faramira i innych krasnoludów, którzy pomogli im w walce. Po krótkim odpoczynku wyruszyli dalej na wschód, po drodze naprawili statuę Króla i za mostem skręcili na północ. Wspinając się po schodach dotarli do tunelu, gdzie Frodo wpadł w pajęczą sieć, a Sam pokonał Smeagola i przywitał złą pajęczycę zaklęciem Galadrieli. Orkowie wyłowili Froda i zawlekli go do wieży.

Tymczasem drużyna Aragorna przebyła południowy most i dotarła do królewskiego pałacu. Gandalf popędził różdżką króla Theodena, a Aragorn zwerbował wszystkich do drużyny. Potem wspólnie splądrowali pałac i opróżnili kilka skrytek, zbrojownię i spiżarnię. Posileni i obładowani wyruszyli w kierunku Helmowego Jaru. Po drodze Gandalf odłączył się na chwilę, by odbić z rąk orków Erkenbranda. Zaś Aragorn posiliwszy się w twierdzy zebrał siły i ruszył do morderczej bitwy z siłami Sarumana. Gdy było już z nimi cienko, przybył z odsieczą Gandalf i po szybkim dokończeniu dzieła wszyscy ruszyli do Isengardu.

Wschodnim brzegiem Iseny i podziemiami dotarli do miasta, które było już opanowane przez Elfy z Merrym i Pippinem. Razem udali się na północ do Othanku. Wspięli się na wieżę Sarumana, gdzie Gandalf złamał jego różdżkę. Znaleźli też ważny magiczny kamień.

Jednak trochę wcześniej, gdy drużyna Aragorna błąkała się po Fangornie, Merry i Pippin w niewoli orków byli prowadzeni do Isengardu. W podróży oddział orków zaatakowali Rohirrimowie, a hobbici wymknęli się do lasu. Przekroczyli Rzekę Entów i spotkali starego Drzewca, z którym omówili sprawy Sarumana. Drzewiec dowiedziawszy się o jego wyczynach zwołał wielkie zebranie, które uchwaliło zbrojną wyprawę na Isengard. Potrzebna była jeszcze akceptacja Najstarszych, po której wyruszyli Merry i Pippin. Zabraną po drodze wodą napoili drzewa i mogli wracać.

Wyprawa na Isengard posuwała się przez bród na Isenie, potem wysłannicy tajnym przejściem i podziemiami dostali się do środka. Tocząc po drodze kilka walk z orkami wydostali się północną bramą i... spotkali drużynę Aragorna.

Tu przerywa się na razie opowieść o przygodach powiernika pierścienia i jego kompanach. Jeśli w skończonym czasie ukaże się dokończenie przygód (prawdopodobnie będzie to „Powrót Króla"), to my na pewno będziemy gotowi, by ją wam opowiedzieć.

Virus & John Zabiyaka

Dystrybutor: IPS Computer Group



ELECTRONIC ARTS'92
ATARI ST
PC EGA, VGA
PC 2
PRZYGODOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
70%	80%	80%	

Screeny – PC

ZONE 66

ZONE 66 jest jedną z gier EPIC MEGAGAMES – jednej z większych firm wydających w dużych ilościach gry shareware. Ich podstawową cechą jest to, że są co najmniej o klasę lepsze niż gry konkurencji. Z EPIC związane są też firmy takie jak APOGEE i ID SOFTWARE, co od razu przywodzi na myśl gry WOLFENSTEIN oraz DOOM.

Z kronikarskiego obowiązku trzeba jeszcze odnotować, że ZONE 66 była jedną z pierwszych gier wykorzystujących nową kartę dźwiękową Gravis Ultrasound, która zaczyna powoli podbijać uszy i serca graczy.

Smutna historyjka przedstawia okutanego w szmaty pilota, który spieszy się na kolację. Na jego oczach rozgrywa się masakra, w której giną jego najbliżsi – na osadę spada bomba atomowa, rzucona przez nieprzyjazne mocarstwo, które właśnie rozpoczęło inwazję w tym rejonie. Bohater ze straszliwym okrzykiem wsiada do swego śmiercionośnego pojazdu i wyrusza, by srogą zemstą pomścić stratę swych najbliższych.

Demolka rozgrywa się w jednej z ośmiu scenerii, na której rozmieszczone są umocnienia nieprzyjaciela. Nad terenem krążą jego patrole, a na ziemi czyha artyleria broniąca naziemnych umocnień. Twój pojazd wyposażony jest w różnorakie bronie – pociski i odmiany rakiet, które potrafią skutecznie demolować sprzęt nieprzyjaciela. Na szczęście teren jest tak obszerny, że przeoranie wszystkiego trwa minimum kilkanaście minut. Klawisze podstawowe i dodatkowe są wypisane w opcji HELP. Podstawa to prawy palec na przepustnicy, lewy na bombach i jeszcze dwa inne do skręcania. Wybuchów będzie co niemiara, krwi nie widać, bo wszystko co żywe jest palone na popiół. Radar w górnej części ekranu pokazuje rozmieszczenie skupisk sił nieprzyjaciela. Wybić trzeba wszystkich.

John Zabiyaka





EPIC MEGAGAMES'93
PC VGA, SB i Gravis
PC 4
STRZELANINA

Grafika	Dźwięk	Miodność
90%	80%	90%





POLICE QU

POLICE QUEST IV jest kolejną cześcią renomowanego cyklu, mającego przybliżać graczom problemy trudnego zawodu policjanta. Jest to jednak całkowicie autonomiczna gra, nawiązująca do poprzedników tylko tytułem. Nie ma żadnych nawiązań do fabuły, bohaterów, itd. z wcześniejszych PQ. Od SIERRY odszedł bowiem Jim Walls, jego miejsce – eksperta procedury policyjnej – zajął Daryl F. Gates z policji Los Angeles.

Powiem wprost, mnie się to nie podoba! Gra straciła wszelką tożsamość. Wypełnianie kolejnych formularzy zupełnie już nie bawi. Nie ma klasycznych sytuacji, z wyjątkiem aresztowania i strzelnicy. Historia jest grubymi nićmi szyta, na dodatek wprowadzono coś, czego nie było nigdy w grach PQ. To brutalizm. Widzimy scenki typu zmasakrowany chłopak w śmietniku, ucięta głowa w lodowce itp. Morderca nie dość, że zabija, to leje ofiarom klej do oczu, uszu, ust. Dodatkowo wiąże je, torturuje, a na pamiątkę ucina sobie coraz to inną część ciała – ucho, rękę, ząb czy głowę. Czy SIERRA nie potrafi już inaczej uatrakcyjnić swoich gier?

Digitalizowana grafika PQ4, jakkolwiek starannie wykonana, przypomina wczesne pomysły ACCESS SOFTWARE z gier COUNTDOWN, MEAN STREETS czy AMAZON. Wtedy był to powiew nowego, teraz stanowi kiepską wymówkę na brak dobrych pomysłów. Półprzezroczyste okienka dialogowe są łudząco podobne do rozwiązenia ze STAR TREK – 25 ANNIVERSARY. Całość jest koszmarnie duża i wymaga gigantycznych zasobów pamięci.

Menu rozwinęło się o jedną pozycję pt. MAP. Jest ona zupełnie niefunkcjonalna, bo i tak trzeba dojść w pobliże samochodu, by z niej skorzystać.

Miejmy tylko nadzieję, że decydenci SIERRY albo każą radykalnie zmienić na lepsze ewentualny PQ5, albo wreszcie pozwolą umrzeć cyklowi śmiercią naturalną. Reanimacyjne zabiegi przynoszą bowiem więcej szkód niż korzyści.

Niedawno wróciłem do domu, może teraz będę miał chwilę odpoczynku. Bandziory w tym mieście nie mają litości, wczoraj jakiś gang wykonał pomysłowy skok na sklep jubilerski. Sprawę zamknąłem pozytywnie, ale spędziłem kolejną sobotę i większą część niedzieli w pracy. Tak, poznajcie mnie, John Carey z policji Los Angeles, bardzo mi miło. Nie jest w końcu tak źle, mam jeszcze cały wieczór dla siebie. Zaraz siądę sobie w wygodnym fotelu, wyciągnę nogi przed siebie, zamówię pizzę. Zjem ją z zimnym piwem, oglądając jakiś dobry nocny film. Nareszcie odrobina spoko....piiip....piiiip....piiip. Gdybym mógł wypożyczyć jakiegoś słonia z zoo, to rozwaliłbym służbowy pager już dawno. Wielkim wysiłkiem woli oderwałem gałki oczne od telewizore i niechętnie obróciłem je na ekran wyświetlacza.

„Detektyw John Carey. Zgłosić się natychmiast na South Central.
Morderstwo policjanta, nazwisko
Bob Hickman"

Jasna cholera! Razem z Bobem kończyliśmy Akademię Policyjną. Jestem ojcem chrzestnym jego ślicznej córeczki. Niemal automatycznie, wyuczonym już ruchem wyrzuciłem wyobrażone żarcie do wyobrażonego śmietnika. Narzuciłem na siebie marynarkę, włożyłem berettę do kabury i na sygnale pognałem do celu. Po prostu policyjna rutyna.

NIEDZIELA

Porozmawiaj ze wszystkimi obecnymi na miejscu zbrodni. Zauważ napis wymalowany sprayem na ścianie. Przerysuj go do swojego notatnika. Wyjmij swoje przybory (HOMICIDE KIT) z bagażnika samochodu. Przeprowadź drobiazgowe oględziny ciała zamordowanego policjanta, notując wszystkie spostrzeżenia. Narysuj kredą (z przyborów) obrys papierosa i zwłok. Rutynowo sprawdź okolicę. W śmietniku nieopodal znajdziesz ciało podziurawionego jak sito chłopaka. Opisz sytuację w notatniku i porozmawiaj z Noblesem o drugiej ofierze. Na koniec poproś Julie Chester o wykonanie zdjęć oraz zebranie dowodów rzeczowych.

PONIEDZIAŁEK

Zostałes przydzielony do sprawy morderstwa Boba Hickmana razem z Halem Bottomsem. Porozmawiaj z nowym partnerem. Gdy już zasiądziesz za biurkiem, weź notkę z koszyka. Dotyczy ona obowiązkowych ćwiczań na strzelnicy, które wyznaczono na środę. Otwórz obie szuflady. Z lewej wyjmij zdjęcie. Jest na nim wypisane twoje hasło do komputera (GUNNER). Z prawej szuflady zabierz formularz 3.14 (FOLLOW UP FORM). Przy pomocy notesu sporządź na nim sprawozdanie, ukończone oddaj Halowi wraz z raportem z miejsca zbrodni.

Pod ścianą biura stoi wydziałowy komputer. Możesz się na nim zalogować używając numeru odznaki (612) oraz hasła odczytanego ze zdjęcia. Przejrzyj dane pod GANG INFORMATION dotyczące grupy RUDE BOYS GET BAIL. Zakończ sesję, wyjdź z biura, skorzystaj z windy by dostać się na pierwsze piętro. Przed budynkiem czatować będzie nachalna reporterka. Po paru nieudanych próbach ominięcia jej osoby, będziesz zmuszony siłą utorować sobie drogę.

Jedź do miejskiej kostnicy. Sekretarce machnij przed nosem odznaką. Porozmawiaj z asystentem koronera, następnie z samym szefem. Zanotuj w notesie uzyskane informacje o denacie. Wychodząc zabierz koperty z przedmiotami osobistymi Boba Hickmana i Bobbiego Washingtona. Będziesz musiał je oddać rodzinom zmarłych.

Zacznij od żony Boba Hickmana. Drzwi otworzy jego córka, po krótkiej rozmowie wpuści cię do środka. Zapłakanej Katherine oddaj przedmioty męża. Musisz, aczkolwiek niechętnie, zadać jej parę pytań o męża. Kiedy zadasz pytanie o problemach z alkoholem i środkami odurzającymi, Katherine wybiegnie z pokoju. Rozmawiaj z małą Valerie, aż wspomni, że tatuś trzymał swoje rzeczy w szafie. Otwórz ją, wyjmij znajdującą się w kurtce buteleczkę pigułek.

Jadąc przez miasto przypomniało ci się wezwanie do stawienia się na ćwiczenia strzelania. Dobrze byłoby poćwiczyć przed sprawdzianem. Z piskiem opon robisz pełny skręt, kierując się na Akademię Policyjną. Wypełnij znaleziony tutaj formularz 13.5.1 i wręcz go Bertowi. Za ćwiczenia pozasłużbowe trzeba zapłacić. Dopiero wtedy będziesz mógł wziąć amunicję, słuchawki i ciemne okulary. Na strzelnicy wykonuj komendy prowadzącego. Wychodząc, zwróć pożyczony sprzęt.

Najwyższa pora wybrać się na zwiad do dzielnicy South Central, gdzie popełniono zeszłej nocy morderstwo. Idź na lewo. W sklepie kup jabłko oraz tubkę kleju. Przejdź się dalej, napotkasz dwóch dzieciaków przed wypalonym budynkiem. Zaprezentuj swoją odznakę i przepytaj obu. Przejdź przez drzwi. Na ścianie zauważysz identyczny napis sprayem, jak ten znaleziony zeszłej nocy. Dostrzeżesz też liczne ślady po kulach. Zanotuj to w notatniku. Przy pomocy noża z przyborów musisz wydłubać i umieścić w torebeczce wszystkie 16 kul. Kontynuuj, później skieruj się na prawo. Pokaż małej dziewczynce swoją odznakę policyjną. Zadaj jej parę pytań. W nagrodę za pomoc podaruj jej jabłko. Na prawo mieszka pani Washington. Przedstaw się. Zwróć jej osobiste przedmioty syna, następnie porozmawiaj o nim.

Powolutku się ściemnia. Wracaj do Parker Center. Żeby wejść, musisz wpiąć w garnitur swój identyfikator. Windą zjedź do podziemi. Daj Julie Chester próbkę kleju ze sklepu i pigułki Hickmana. Teraz wjedź na czwarte piętro. Oddaj do przechowalni wydłubane ze ściany kule, z przeznaczeniem na półkę (SHELF STORAGE). Kiedy wrócisz do biura, zastaniesz wściekle dzwoniący telefon. Odbierz słuchawkę, informator ma nowiny. Nagraj w tym momencie grę.

Pędzisz na spotkanie do South Central. Okazuje się, że to pułapka. Kiedy zaczną się kłopoty schyl się, załóż kamizelkę kuloodporną i wykonaj dwa skoki w kierunku bagażnika. Użyj kluczy, by wydostać zeń strzelbę. Musisz wykończyć dwóch chłystków, pomagać ci będzie właściciel pobliskiego sklepu. Po zużyciu wszystkich naboi możesz raz naładować strzelbę. Jeśli ponownie wyczerpie ci się amunicja, zostanie tylko wysłużona Beretta.

WTOREK

Dzień rozpoczyna się niezwyczajnie. Szef bierze cię na dywanik za złe traktowanie dziennikarki oraz kowbojskie wyczyny w South Central. Porozmawiaj z Halem. Weź i wypełnij kolejny formularz 3.14, po czym jedź do podziemi odebrać swoją broń.



Zabito kolejnego policjanta, tym razem przed domem rappera Yo Money. Przyjrzyj się obrysowi ciała na trawniku, zanotuj spostrzeżenia. Podejdź do domu. Przeszukaj krzaki przed drzwiami frontowymi, znajdziesz czerwony pantofel na obcasie. Zastukaj do drzwi. Ochroniarzowi pochwal się legitymacją, potem poproś by cię wpuścił do środka. Porozmawiaj z dziewczyną piosenkarza, pokaż jej bucik. Spytaj o możliwych wrogów – wymień nazwisko WALKER.

niach indywidualnych, tylko trzeba wypełnić formularz 13.5.0, koloru zielonego. Odwiedź Sama w kostnicy, porozmawiaj z nim o wydarzeniach w parku. Kolejnego trupa znaleziono w samochodzie patrolowym, który odwieziono do garażu policyjnego. Ty też tam musisz pojechać. Odznaka przy okienku udostępni ci aktualne hasło, które musisz powtórzyć obsłudze. Z samochodu wyjmij i przeczytaj wycinek z gazety. Jedź do parku Griffith. Daj warującemu

CZWARTEK

W kostnicy dowiedz się od Sama o szczątkach Johna i Jane Doe. Jedź do Parker Center. Porozmawiaj z Julie Chester. W biurze wypełnij świeży formularzyk 3.14, wręcz go jak zwykle Helowi. Wejdź na audiencję do szefa. Musisz udać się do garażu policyjnego. Okaż odznakę, obsługa podaj nowe hasło. Spisz numer rejestracyjny zetrzymanego samochodu (E2BSY669). Wracaj do Parker Center. Odpal komputer. Dobierz się do bazy danych DMV, wpisz zapamiętany numer rejestracyjny.

parku. Zaprowadzi cię do opuszczonej alejki...

KOŃCÓWKA

Wyważ drzwi łomem ze swoich przyborów. Znajdziesz się w ciemnym pomieszczeniu. Zapal latarkę i odnajdź drzwi. Otworzysz je nożem. Drzwi na górze pilnuje pies. Rozsmaruj trochę kleju na pałeczce oraz lusterku, połącz przedmioty. Prowizoryczny peryskop powie ci kiedy droga będzie wolna. W lodówce znajduje się czyjaś głowa! Drogę w hallu blokuje ten sam pies, który wcześniej pałętał się przed drzwiami. Podaj mu pigułki uspokajające Hickmana. Na końcu korytarza jest różowo oświetlony pokój. Otwórz szafkę, przesuń dywanik i zejdź przez zapadnię. Znajdziesz się w kinie. Wyjdź z sali. Sięgnij po puszkę z prawej strony. Wewnątrz jest klucz. Wróć na salę projekcyjną i ot-

EST 4 – OPEN SEASON

Przed powrotem do Parker Center zajrzyj do kostnicy, by porozmawiać z Samem Noblesem o wynikach sekcji ciała zmarłego policjanta. Daj wypełniony formularz 3.14 Halowi. Zaloguj się ponownie na komputerze. Wybierz temat HATE CRIMES. Wpisz faceta, którego wskazał ci Yo Money.

W drodze do domu Dennisa Walkera wstąp na chwilę do Washingtonów i wypytaj małą LaSondrę o kobietę, którą widziała. Zastukaj do drzwi Walkera, pokaż mu odznakę, to wpuści cię do środka. Walker jest zagorzałym nazistą. W pokoju gra bardzo głośno radio. Zanim je ściszysz, nagraj grę. Walker wyskakuje przez okno, a przez drzwi wbiega jego dziewczyna z nożem w ręku. Musisz działać błyskawicznie. Wyceluj w napastniczkę broń. Rozkaż jej upuścić nóż, obrócić się i uklęknąć z rękami na głowie. Natychmiast skuj ją kajdankami.

Do Parker Center przyszła matka zabitego oficera. Porozmawiaj z nią. Przeczytaj leżące na biurku zawiadomienie o pogrzebie Hickmana. Jedź do Katherine i porozmawiaj z nią. Po męczącym dniu udaj się na odpoczynek do baru Short Stop. Weź precelki ze stołu. Porozmawiaj z Samem i Julie.

ŚRODA

Z samego rana stawiasz się na rozprawie w urzędzie dzielnicowym. Nagraj koniecznie grę. Odpowiadaj na zadawane pytania. Kiedy Dennis Walker zacznie atakować, szybko spacyfikuj go pistoletem. Poleć mu, by upuścił broń, potem – by ukląkł z rękami na głowie. Zanim się wywinie, skuj go kajdankami.

W biurze porozmawiaj z Halem. Wypełnij nowy formularz 3.14 i daj go partnerowi. Zgodnie z terminarzem musisz udać się na strzelnicę do Akademii Policyjnej. Strzelaj szybko i celnie. Procedura jest identyczna jak przy ćwiczeniu precle. Podejdź do drzewa okrążonego żółtą taśmą policyjną. Pogrzeb w ziemi. Znalezioną kość włóż do torebeczki. Pojedź z nią do kostnicy, daj ją Samowi i spytaj o ciała w samochodzie.

Na Hollywood i Vine wypytaj stojącego pod ścianą faceta. Wejdź do erotycznego klubu Bitty Kitty. Zademonstruj odznakę Elektrze. Przesłuchaj ją, potem pokaż znaleziony bucik. Spytaj Elektrę o Barbie. Zapal damie papierosa leżąca na kontuarze zapalniczką. Na zewnątrz zabierz kawałek zbitego lusterka swojego samochodu. Zajrzyj do sklepu muzycznego. Przepytaj właściciela, pokaż mu bucik. Wracaj do klubu. Tym razem rozmawiaj z Barbie. Jej też pokaż bucik. Jeżeli wszystkich przepytałeś, pokazałeś odznakę oraz bucik, to podjeżdżając pod kostnicę zastaniesz Sherry oblężoną przez reporterkę. Tym wydarzeniem skończy się też ten dzień.

Samochód należy do pracownika Usług Socjalnych (SOCIAL SERVICES). Wylegitymuj się sekretarce. Przepytaj ją, później udaj się do biura Luelli Parker. Przeszukaj biurka, zabierając akta oraz taśmę. Po wyjściu z biura porozmawiaj jeszcze raz z Norą.

Taśmę oddaj w sklepie muzycznym. W zamian możesz wybrać sobie coś innego. Weź pałeczkę do perkusji. Wstąp w drzwi obok, do klubu Kitty Bitty. Spytaj Barbie o jej znajomość z Leullą Parker.

Wszystko powolutku zaczyna tworzyć litą całość. Dojedź do kina. Przewietrz odznakę i porozmawiaj z kasjerem. Przyjmij zaproszenie, wejdź drzwiami po lewej. Spytaj Mitchella o Leullę Parker. Napij się herbaty i idź na darmową projekcję filmu. Zapadniesz w sen...

Gdy już się obudzisz, udaj się do South Central. Z pudeł w wypalonym budynku zabierz sznur. Wykorzystaj go na psie w

wórz kluczem drzwi. Włącz latarkę. Dostaniesz w twarz od zabójcy. Dojdziesz do siebie w pokoju na górze, pilnować cię będzie stary znajomy, psiaczek, którego wcześniej tak hojnie nakarmiłeś. Rzuć piłkę przez okno. Z lodówki wyjmij odciętej głowie zapalniczkę z ust. Z łazienki zabierz spray do włosów. Podpal wylot, a otrzymasz poręczny palnik. Wejdź do pokoju na końcu korytarza. W obronie własnej podpal zboczeńca. To już koniec gry. Jaka szkoda... że nareszcie!

User Jama

SIERRA'93

PC VGA, SB

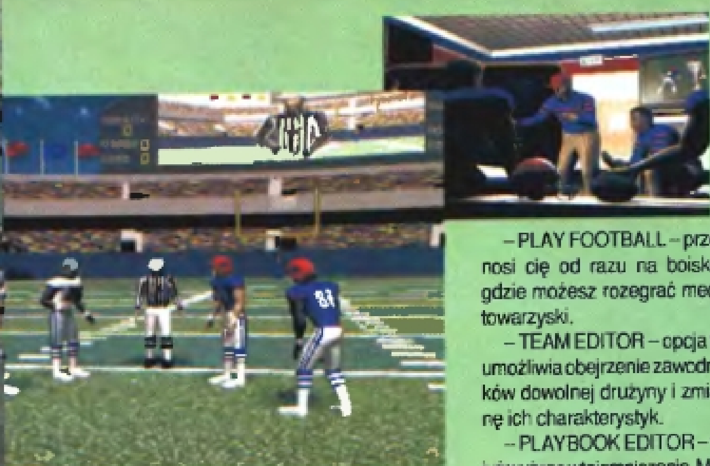
PC 12

PRZYGODOWA

85% Grafika 80% Dźwięk 65% Miodność









Przed meczem, PC

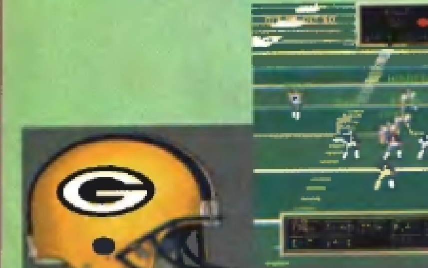
NFL COACHES CLU



Przed gwizdkiem, PC



Narada przed zagraniem, PC



Fani footballu amerykańskiego nie dorastają do pięt kibicom Legii ani Miliardera Opoczno. Ich ulubiony sport też nie sprawdziłby się na murawach polskich boisk. Dlaczego więc cała Ameryka szaleje za footballem, olewając z grubsza tradycyjną piłkę nożną, którą oni zwą soccerem?

Najlepiej przekartkuj teraz kilka stron i zapoznaj się z artykułem w KGB, bo bez znajomości zasad gry nie zajdziesz daleko. A jeśli już jesteś po lekturze, to możesz zacząć swą drogę do kariery w NLF COACHES CLUB FOOTBALL. Wybraliśmy właśnie tę grę bo najlepiej oddaje atmosferę amerykańskiego pojedynku, a przy tym oferuje różnorodne możliwości, w tym rozgrywki i zajęcia trenerskie. Nie sposób nie wspomnieć innych tego typu gier, np. FRONT PAGE FOOTBALL czy MICROLEAGUE FOOTBALL.

MENU

Po uruchomieniu programu i przetrąceniu czołówki, na ekranie ukaże się plansza z emblematami zespołów i siedmiopozycyjnym menu:

– PLAY FOOTBALL – przenosi cię od razu na boisko, gdzie możesz rozegrać mecz towarzyski.

– TEAM EDITOR – opcja ta umożliwia obejrzenie zawodników dowolnej drużyny i zmianę ich charakterystyk.

– PLAYBOOK EDITOR – to już wyższe wtajemniczenie. Możesz obejrzeć istniejące zestawy zagrań dowolnego zespołu NFL, a także zmienić je według własnej koncepcji.

– LEAGUE PLAY – przejście do rozgrywek ligi NFL.

– FILM VIEWER – można tu obejrzeć zapisane wcześniej fragmenty meczów.

– EXIT TO DOS – przeniesie cię do ukochanego DOS'u.

PLAY FOOTBALL

Przed rozgrywką zwykle dokonuje się wyboru zespołów. Komputer wybiera je samodzielnie, ale możesz zmienić ten wybór przez wskazanie kursorem (polecana mysz) nazwy zespołu, a następnie wybranie jednego zespołu z listy. Wybór zespołu to nie wszystko, gdyż trzeba także zmienić zestaw zagrań (PLAYBOOK) na odpowiedni dla wybranego zespołu, tj. oznaczony taką samą nazwą. Możesz oczywiście eksperymentować z innymi zestawami, ale każda z drużyn posiada opracowane zagrania specjalnie pod możliwości swoich zawodników.

Poniżej nazw zespołów znajdują się duże okna, w których dokonuje się wyboru graczy jednej i drugiej strony. Wybrać można komputer, jednego lub dwóch graczy, a w oknach poniżej rodzaj sterowania: klawiatura, mysz, joystick. Wybierz jeszcze rodzaj gry: COACH – dyrygowanie drużyną z ławki trenerskiej, lub ACTION – bezpośredni udział w grze. Po wyborze ACTION trzeba jeszcze ustawić dokładność symulacji: NORMAL lub EASY.

Jeśli satysfakcjonuje cię dokonany wybór – naciśnij przycisk DONE, a jeśli przeszła ci ochota do gry – ABORT. Dociekliwi wypróbują zapewne opcję PREFS, w której ustawić można: czas trwania jednej kwarty (QUARTER LENGTH), typ dźwięków (SOUND), ilość wyświetlanych szczegółów (DETAIL LEVEL), oraz ilość zapisywanych na dysku fragmentów gry (FILM HIGHLIGHTS).

TEAM EDITOR

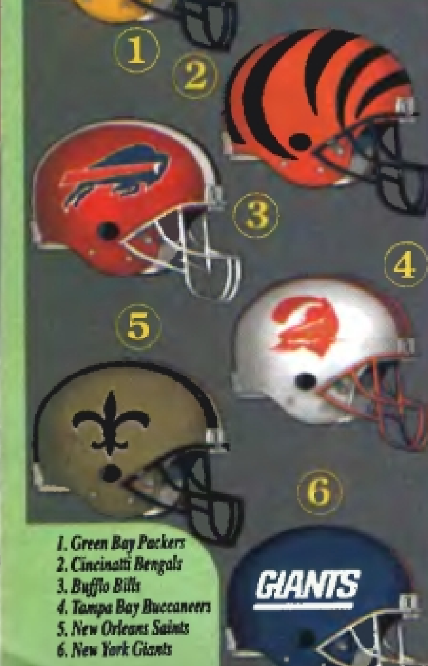
Tu możesz dokonać zmian w składzie, ustawieniu i taktyce dowolnej drużyny. Do dyspozycji masz następujące polecenia:

– TEAM RATES – ustalasz tu wskaźniki zgrania drużyny. OFF PNLTY i DEF PNLTY – oznaczają prawdopodobieństwa popełnienia błędów przy ataku i obronie (spalone, faule, błędy w ustawieniu). KICK RET, KICK BLOCK, KICK DEF – wskaźniki określające zachowanie drużyny przy kopie (powrót z piłką, blokowanie, osłona kopiącego). Wskaźniki PUNT RET, BLOCK, DEF – określają to samo dla kopa z powietrza. Oprócz powyższych wielkości, można tu zmienić nazwę drużyny i miasto, z którego pochodzi.

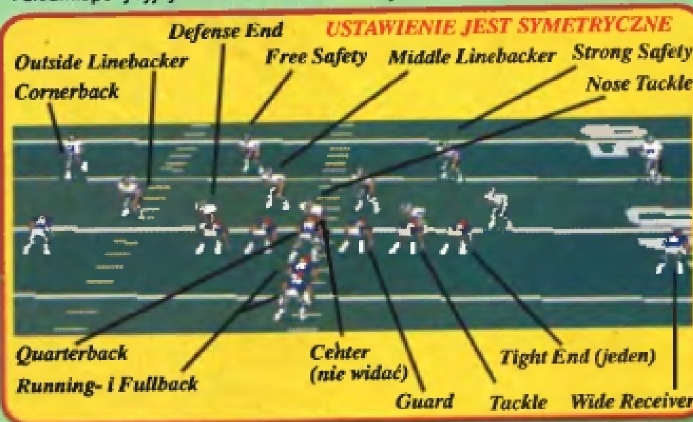
– EDIT ROSTER – możesz tu obejrzeć wszystkich zawodników danej drużyny i zmienić ich nazwiska, pozycje i parametry. Możesz wywołać wszystkich zawodników poleceniem ALL POS, lub też różne pozycje osobno: BACKS, RECEIVERS, OFF LINE – to zawodnicy formacji ataku, DEF LINE, LINEBACKERS, SECONDARY – zawodnicy formacji obrony, wreszcie SPECIAL TEAM – to specjaliści od kopów.

– STARTERS – tutaj ustalasz, którzy zawodnicy znajdą się w podstawowym składzie. Obsadzić musisz następujące formacje: OFFENSE – atak, SECONDARY – druga linia obrony, 4-3 DEFENCE, 3-4 DEFENCE – pierwsza linia obrony, czterech z przodu, trzech z tyłu lub odwrotnie. SPECIAL TEAM – to nie tylko kopacze ale i zawodnicy odbierający piłkę z kopa (PUNT RETURNER, KICK RETURNER), oraz zawodnik trzymający ją przy strzale na bramkę (HOLDER). Jeden gracz może występować na kilku pozycjach, o ile w grze nie występują one równocześnie.

– COACHING – zajęcie dla trenera, czyli wybór taktyki. Odbywa się to poprzez ustalenie proporcji między różnymi rodzajami zagrań: RUN–PASS – bieg czy podanie, SAFE OFF–DARING OFF – atak ostrożny czy śmiały, MAN COVERAGE–ZONE COVERAGE – krycie „każdy swego" lub strefą, SAFE DEF–BLITZ DEF – obrona bezpieczna lub agresywna, 3-4–4-3 – ustawienie pierwszej linii obrony, FULLBACK–HALFBACK – jak daleko cofa się rozgrywający, 2 TIGHT END–4 WIDE RECEIVER – atak przez centrum czy skrzydłami. SHORT PASSES–DEEP PAS-



1. Green Bay Packers
2. Cincinatti Bengals
3. Buffalo Bills
4. Tampa Bay Buccaneers
5. New Orleans Saints
6. New York Giants



SES – długość podań. Żadnego ze współczynników nie należy ustawiać zbyt skrajnie (blisko 0 lub 100%), gdyż przeciwnik szybko się zorientuje i łatwiej mu się będzie bronić (lub atakować).



– VISITORS – Dane drużyny przeciwnej.

– LOAD TEAM, SAVE TEAM – to chyba oczywiste, ale po dokonaniu zmian w wybranej drużynie nie zapomnij zapisać jej na dysk.

– EXIT – jak w kinie.

Oprócz tego możesz wydrukować skład drużyny na drukarce, wciskając Alt-L.

B FOOTBALL

PLAYBOOK EDITOR

To już wyraźnie wyższy stopień wtajemniczenia. Możesz budować tu dowolne rodzaje zagrań, jakie chcesz, by wykonywała twoja drużyna.

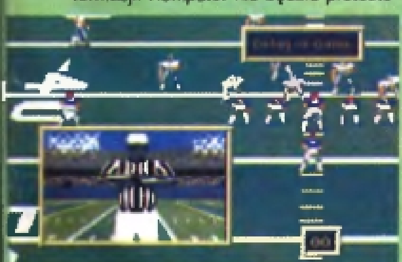
– PLAY EDITOR – to właśnie to. Możesz wziąć na warsztat dowolne zagranie ataku czy obrony i przemodelować je po swojemu. Zmienić możesz wszystko, od nazwy zagrania (PLAY NAME), przez: ustawienie drużyny (FORMATION), zachowanie pierwszej linii (LINE BLOCKING), polecenia dla każdego gracza (COMMANDS), zmianę kategorii dowolnego gracza (POSITIONS), aż po zmyłkowe zmiany ustawienia, tuż przed zagraniem piłki (MOTION). Opcja REVERSE zmieni całe ustawienie na jego lustrzane odbicie. Każdego gracza możesz przesunąć myszą (trzymając lewy klawisz) na nową pozycję. Mysz służy też do wyznaczania drogi ruchu zawodników.

– BOOK EDITOR – opcja porządkowa. Pozwoli ci pozmieniać kolejność zagrań, tak aby utrzymać jakiś porządek. Nie jest to bez znaczenia, gdyż w trakcie gry możesz nie mieć czasu na długie szukanie schematu konkretnej akcji. Lepiej więc trzymać zagrania (schematy) uporządkowane, np. od 0 do 9 biegi z piłką, 10 – 19 krótkie podania, 20 – 29 długie podania itp.

– LOAD BOOK, SAVE BOOK – wczytuje/zapisuje księgę zagrań (PLAYBOOK)

– LOAD TEAM, VISITOR – zmiana drużyny

– PRACTICE – bardzo ważna opcja. Przy ustawianiu drużyny do jednego z własnych zagrań możesz naruszyć któryś licznych przepisów dotyczących dozwolonych formacji. Komputer nie będzie protestował, ale przy testowaniu sędzia zasygnalizuje błąd: ILLEGAL FORMATION lub OFFSIDES. Poza tym zawsze lepiej sprawdzić nowe zagranie, zanim wykorzystasz je w prawdziwym meczu.



LEAGUE PLAY

To już liga. Na początku ligę należy stworzyć – opcja NEW LEAGUE. Komputer zaprezentuje listę drużyn. Do listy możesz włączyć własną drużynę, ale w tym celu musisz wybrać, którą z drużyn usunąć. Po jej wybraniu wczytaj skład (ROSTER) własnej drużyny. Ogólna liczba drużyn nie może ulec zmianie. Gdy komputer zestawi już ligę, wyświetli ci zestaw par pierwszej kolejki. Po wybraniu myszą dowolnego meczu możesz go rozegrać PLAY lub zatrzymać na później HOLD. Te mecze, których nie chcesz rozegrać sam, rozegra za ciebie komputer. Służy do tego opcja AUTOPLAY. Gdy wszystkie mecze będą już rozegrane, kolejkę należy ostatecznie zamknąć – CLOSE WEEK.

W trakcie trwania rozgrywek ligowych możesz sprawdzić, jakie miejsca zajmują poszczególne zespoły – opcja STANDINGS. Ponieważ Amerykanie są mistrzami statystyk, możesz też obejrzeć statystyki czołowych graczy ligi – opcja PLAYER STATS, lub konkretnej (np. własnej) drużyny – TEAM STATS.

Pejotl

KLAWISZOLOGIA

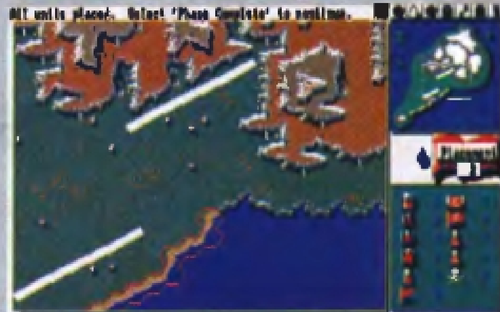
Alt-Z – zbliżenie boiska Alt-X – oddalenie
strzałki – przesunięcie widoku w pionie i poziomie
F1, F2, F3, F4 – zbliżenia z różnych stron, pod mniejszym kątem niż normalnie.
F9 – kasuje zbliżenie F7, F8 – obrót kamery
F5 – różne poziomy szczegółowości grafiki
F6 – pokazuje numery lub nazwiska graczy
Alt-P – pauza
Alt-S – włącza/wyłącza dźwięk
Alt-C – ekran wyboru graczy
Alt-I – powtórka akcji w zwolnionym tempie
Alt-H – Wywołuje okno ze składem drużyny miejscowej (HOME STARTERS MENU)
Alt-V – j.w. dla drużyny przyjezdnej (VISITORS STARTERS MENU)
Alt-T – Czas dla drużyny (TIMEOUT)

MICROPROSE'93
PC VGA, SB
PC 3
SPORTOWA
100% Grafika 80% Dźwięk 100% Miodność

PERFECT GENERAL (WHITE WOLF PRODUCTIONS – Bob Rakosky) znowu pojawił się na ekranach naszych monitorów. Tym razem jest to PERFECT GENERAL SCENARIES II WW, czyli 15 scenariuszy, których tematyką są znane bitwy II Wojny Światowej. W przeciwieństwie do pierwszego zestawu scenariuszy, w którym przeważały klasyczne bitwy pancerne, w tym mamy ich niewiele.

PERFECT GENERAL

PC



Należą do nich KHARKOV – bitwa o Charków, 1942 oraz trzy bitwy pustynne, których głównym aktorem był generał ROMMEL – KASSERINE PASS (1943), GAFSA (1943) i GAZALE – BIR HACHEIM (1942). W tej ostatniej operacji odznaczyła się polska Brygada Strzelców Karpackich (Tobruk).

W nowym zestawie scenariuszy przeważają kombinowane operacje desantowe, które przeprowadzono:

– w Europie – PEGASUS BRIDGE, UTAH BEACH I OMAHA BEACH, wszystkie związane z desantem w Normandii (1944) oraz SICILY, (1943) i ANZIO (1944), które zapoczątkowały inwazję sprzymierzonych na Włochy. Z operacją pod Anzio związane były działania Polskiego Korpusu we Włoszech (Monte Casino). Do tej grupy scenariuszy dołączono jeszcze ARNHEIM, (1944), operację powietrzno-desantową, w której brała udział Polska Samodzielna Brygada Spadochronowa, o czym rzetelnie informuje notka historyczna tego scenariusza,

– na Pacyfiku – GUADALCANAL (1942), SAIPAN (1944), OKINAWA (1945), IWO JIMA (1945). Do tej grupy scenariuszy dołączono jeszcze OAHU. Jest to fantasy historyczne zakładające, że po ataku floty japońskiej na Pearl Harbour przeprowadzi ona desant w celu zdobycia tej ważnej bazy floty amerykańskiej. Nota bene taki wariant był rozpatrywany przez sztaby amerykański i japoński. Gdyby taka operacja się udała, byłaby klęską Sprzymierzonych. Na szczęście (dla Aliantów i dla nas) Japończykom zabrakło sił do jej przeprowadzenia.

Mapy wszystkich operacji, które są tematem scenariuszy są ładnie i ciekawie wykonane (grafika i teren operacji). Scenariusze są trochę trudniejsze – nie pozwalają na rutynę i zmuszają do gruntownego przemyślenia decyzji mobilizacyjnych związanych z wystawianiem wojsk i uzupełnień, a także co jest z tym związane – z opracowaniem planu kampanii. Wszyscy ci, którzy rozegrali pierwszy zestaw scenariuszy nie powinni mieć większych kłopotów z awansem na generała. Natomiast tych, którzy z tą grą zetknęli się po raz pierwszy, odsyłam do opisu zamieszczonego w SS2 z kwietnia 1993 r. (osiągalny w Archiwaliach).

A dla wszystkich, którzy mają trudności w dowodzeniu kilka uwag:

– w ataku preferuj jednostki szybkie (lekkie czołgi i samochody pancerne) oraz ew. artylerię samobieżną. Niestety ta ostatnia jest kosztowna i powolna,

– do transportu jednostek piechoty i przeciwpancernych używaj samochodów pancernych,

– oddziałami piechoty obsadzaj zdobyte miejscowości, zaś wojska pancerne kieruj do ataku na punkty obsadzone przez nieprzyjaciela,

– w obronie preferuj jednostki ciężkie (ciężkie i średnie czołgi), artylerię polową i oddziały przeciwpancerne. Pola minowe oraz artylerię samobieżną traktuj jako alternatywę dla oddziałów przeciwpancernych i artylerii polowej,

– wykorzystuj warunki terenowe dla organizowania zasadzek,

– a przede wszystkim działaj śmiało i zdecycydowanie.

Doc

WHITE WOLF PROD.'93
1MB AMIGA
PC VGA, SB
PC 2+1 AMIGA 2+1
STRATEGIA
60% Grafika 50% Dźwięk 90% Miodność

1869


Amigowski dziadek malinowy.

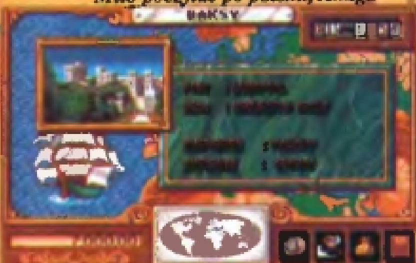

Europa, PC



Ameryka Środkowa, Amiga



Miło poczytać po polsku, Amiga



1869 to kolejna gra, której istotą jest handel morski. Gra wyróżnia się ładną grafiką i prostą obsługą. Kluczem do zwycięstwa jest tytułowa data; w tym roku pierwsze statki ruszyły przez Kanał Sueski do Indii. Już nie trzeba było opływać Afryki, droga z Europy do Indii skróciła się kilkakrotnie. Ktoś powie, no dobrze, ale gra zaczyna się w roku 1854. Co robić przez te 15 lat?! Wypadałoby pewnie zarobić jakieś pieniądze i zdobyć pozycję w światowym handlu.

W czasie gry możesz pływać po całym świecie, tak na marginesie to podobno nad Bałtykiem w tym czasie nie było żadnego liczącego się portu! To chyba znowu kolejny popis amerykańskich projektantów.

Grę urozmaicają trwające w tych czasach wojny. Ceny towarów są niezmienne, ale gdy kupowałem lub sprzedawałem większą ilość towarów – bo kto by kupował po jednej tonie – komputer zawsze podawał sumę inną od tej, jaką otrzymywałem licząc na kalkulatorze. Raz nawet policzyłem na piechotę, okazało się, że jednak mam dobry kalkulator, więc co jest grane?

MENU

W mieście, w którego porcie cumuje twój statek, możesz:

– po naprowadzeniu na miasto kursora i naciśnięciu lewego przycisku znaleźć się w sklepie;

– po naciśnięciu prawego przycisku zobaczyć ikony: – litera „I" – informacje o mieście: nazwa, kraj, podstawowy produkt eksportowy, stan polityczny: stabilny (STABLE), niespokojny (UNREST), wojna (WAR);

– kufel piwa – bar, w którym możesz zwerbować załogę;

– kotwica – stocznia, nie we wszystkich miastach, tu możesz kupić używany statek, zlecić budowę nowego lub sprzedać czy zreperować swój statek;

– skrzynia – magazyny (tylko w mieście, z którego startujesz) możesz przechowywać pieniądze i towary. Pamiętaj, że na początku gry twoje pieniądze są w magazynach i przed wypłynięciem wypadałoby wziąć je na statek.

O miastach, do których nie wpływa twój statek, możesz jedynie uzyskać podstawowe informacje. Te same, które są wyświetlane po wywołaniu ikony z literą „I". W lewym dolnym rogu ekranu jest ikona statku. Po naprowadzeniu na niego kursora i naciśnięciu lewego przycisku myszy możesz nim wyruszyć. Żeby to jednak uczynić, należy wskazać nazwę statku, następnie port docelowy i nacisnąć lewy, a potem prawy przycisk myszy. Gdy po naprowadzeniu kursora na statek naciśniesz prawy przycisk myszy, otrzymasz informacje o statku oraz będziesz mógł zmienić płace załogi i wymagania, jakie będzie jej stawiał kapitan.

W prawym dolnym rogu są cztery ikony:
– moneta – wizyta w banku;
– kotwica – najkrótsze czasy przepłynięcia niektórych tras;
– sakiewka ze złotem – tu sprawdzisz stan swoich finansów, a także porównasz swoje wyniki z wynikami najpoważniejszych konkurentów;
– księga – menu systemowe. Gdy zrobiłeś już to wszystko – wskaż kursorem datę – wtedy zacznie się akcja gry.

WSKAZÓWKI

Podstawowym problemem w tej grze jest to, że w każdym mieście jest tylko kilka towarów, które można tam sprzedać – jeden, najwyżej dwa, które można kupić, więc dobrze jest robić sobie notatki. Na dobry początek podam parę opłacalnych kursów:

– Kupić w Londynie maszyny (MACHINES) lub narzędzia (TOOLS) i sprzedać je w Bombaju, gdzie można nabyć herbatę (TEA) lub bawełnę (COTTON) i wrócić z nią do Londynu;

– Tekstylia (TEXTILES) z Amsterdamu sprzedać w Bombaju, skąd przywieźć do Londynu herbatę lub bawełnę;

– Narzędzia z Barcelony sprzedać w Bombaju, skąd przywieźć do Londynu to co zwykle.

Wszystkie te trzy trasy są bardzo długie i dopiero po otwarciu Kanału Sueskiego można na nich szybko zbić fortunę, wcześniej – z uwagi na konieczność remontu statku po tak długiej podróży i wypłat dla załogi za każdy miesiąc podróży – opłacalność tych tras jest niewielka. Z krótszych kursów:

– Tekstylia z Nowego Orleanu sprzedać w Puerto Bello, skąd wrócić z kawą (COFFEE);

– Broń (ARMS) z Hamburga zawieźć do Tunisu, skąd przywieźć owoce (FRUIT) do Londynu.

I jeszcze parę uwag.

– Jeśli stan polityczny jest niestabilny, a wpływasz do portu z dużą ilością pieniędzy, możesz je wszystkie stracić.

– Kiedy kupujesz nowy statek, najpierw płacisz zaliczkę, a resztę pieniędzy musisz dostarczyć przed skończeniem jego budowy, inaczej zaliczka, którą zapłaciłeś, przepadnie.

– Pamiętaj, że gra toczy się w dziewiętnastym wieku i twoje pieniądze nie są na koncie w banku i nie możesz ich podjąć w dowolnym miejscu świata. Pieniądze, jak i towary, możesz mieć na statku lub w magazynach.

– Pamiętaj, że statek sam nie pływa, a załodze trzeba co miesiąc płacić. Kiedy nie zapłacisz załodze, zbuntuje się i jeżeli to był twój jedyny statek, będziesz musiał zakończyć swoją karierę.

NA KONIEC

Gra nie jest trudna, ale wymaga cierpliwości i dokładności, a jedna nieprzemyślana decyzja lub niedopatrzenie może doprowadzić do straty dużej sumy pieniędzy. Gra odzwierciedla prawdę historyczną i ówczesne realia ekonomiczne. Polecam jako grę, która uczy przez zabawę, co cenię wyżej niż zabawę przez naukę. I na koniec życzę cierpliwości i spokoju, wierzcie mi, będą wam potrzebne podczas gry w 1869.

Plexi

MAX DESIGN'92
1MB AMIGA
PC VGA, SB
PC 2 AMIGA 3 AMIGA 1200 4
HANDLOWA
80% Grafika
85% Dźwięk
85% Miodność

Jeżeli nie przeczytałeś jeszcze Ogólnej Wykładni do Magicznych Majtek w bieżącym numerze KBG, zrób to jak najszybciej. Zawarte tam informacje są niezbędne do korzystania z poniższego opisu, a znów bez niego trudno ci będzie przemierzać Terrę.

A1

Znajduje się tu miasto Fountain Head oraz Ancient Temple Of Moo, można kupić eliksir zwiększający siłę (tylko czasowo), nauczyć się Kupiectwa oraz usłyszeć, co cię czeka w przyszłości.

Ancient Temple Of Moo

Pełno w niej zapadni, ale można ich uniknąć stosując czar Levitate. W jednym z pomieszczeń stoi posąg, którego dotknięcie uczyni cię Krzyżowcem.

Fountain Head – dla Lusterka HOME

Nie wrzucaj monet do fontanny dopóki nie uwolnisz Morphose – ducha opiekuńczego miasta. W mieście można nauczyć się Kartografii, oraz zarobić trochę pieniędzy – niestety, praca zabiera aż tydzień. Zbieracz Kranion po oddaniu mu czaszek poda ci hasło do podziemi, a później do podniesienia zatopionej wyspy. W podziemiach można nauczyć się Pływania, Orientacji, Odnajdywania Ukrytych Przejść oraz Wyczuwania Niebezpieczeństw. Hasło dla czaszki brzmi RATS. Po uwolnieniu Morphose warto wrzucać monety do fontann – podają one wskazówki, natomiast ta stojąca samotnie zamienia wrzucone złoto na Doświadczenie.

A2

Stoi tu Zamek Whiteshield, w którym mieszka Władca Dobra. Ponadto jest tu miasto Baywatch, Piramida oraz ołtarz Złotego Jednorożca, z którego skradziono relikwię. W zamian za jej zwrot wyznaczono dużą nagrodę. W dolinie górskiej jest chatka, w której za 10,000 można otrzymać skarb, ale jeśli nie zgodzisz się za pierwszym razem, skarb znika.

Piramida

Po wejściu (potrzebna jest Golden Piramid Key Card) okazuje się, że jesteś we wnętrzu statku kosmicznego. Czaszki i posągi podają wiele użytecznych informacji. Hasło dla jednej z czaszek brzmi YOUTH.

Zamek Whiteshield

Tutaj można otrzymać nagrodę za znalezione dzieła sztuki (Ancient Artifact of Good) oraz oddać Kule Władzy królowi. Znajdują się tu trzy komnaty, które widać tylko po rzuceniu czaru Wizard's Eye, a dostać się do nich można tylko używając Teleportu. Hasło do podziemi brzmi JOABARY, a do skrzyń SMELLO. W podziemiach są cztery puchary, które warto wypić.

Baywatch – dla Lusterka SEADOG

Do fontanny warto wrzucać do skutku – daje +100 Szczęścia. Można zyskać umiejętność Alpinisty i Odnajdywacza Ścieżek. Poza tym Brat Alfa poda ci początek opowieści o dwóch magach i powiadomi Brata Betę o twym przyjściu. W podziemiach są uwięzieni dwaj bohaterowie, których będzie można wynająć po uwolnieniu. Mieszka też Brat Beta – poda ci dalszą część historii i wyśle wiadomość do Brata Gammy.

A3

Można tu potrenować Celność, kupić odtrutki, lekarstwo na Obłąkanie i pierścienie, oraz podszkolić Rycerza. Znajduje się tu także Halls Of Insanity.

Halls Of Insanity – trzy statuy w centralnej komnacie usuwają bariery po podaniu hasła (EYES, BLINK, TEARS). Czwarta statua oferuje ci nauczenie wszystkich Umiejętności za jedyne 100,000. Jest tu jedno pomieszczenie, do którego można się dostać tylko po użyciu Tele-

Might & Magic
ISLES OF TERRA

portu. W budowli powinieneś znaleźć Hologram Sequence Card 002.

A4
Na samotnej górze znajduje się Golden Piramid Key Card, ale potrzeba dużej siły by rozbić szklane pudełko. Jest tu ciekawa studnia – przenosi do E4 (5, 11). Na małej wysepce daleko od brzegu mieszka Athea – Nymph Of Great Sea. Po wysłuchaniu jej śpiewu wszyscy męscy bohaterowie zakochują się w niej.

B1
Można kupić skarb piratów za 20,000. Znajduje się tu też Cyclops Cavern Slithercult Stronghold.

Cyclops Cavern
W basenach można znaleźć ciekawe rzeczy, między innymi Zielony i Czerwony Klucz.

Slithercult Strongheld
W basenach ukryte są różne przedmioty. Hasło dla czaszki – EPSILON.

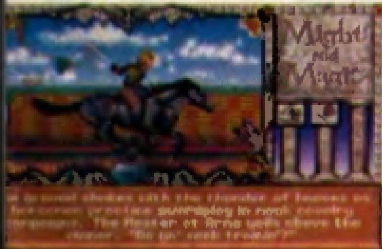
W pomieszczeniu z trzema czaszkami można poprawić Celność, Wytrzymałość i Siłę – ale trzeba mieć Quattro Coin. Uwaga, QC musi mieć dokładnie ta osoba, która dotyka czaszki, inaczej zostanie ona zabita.

B2
Wiry na morzu przenoszą cię na brzeg. Jeśli podałeś hasło w piramidach, to w centrum zatoki będzie wyspa z fontanną. Napicie się z niej przywraca bohaterom normalny Wiek. Warto odnaleźć i posłuchać dwóch mędrców. Ołtarz (3, 11) warto odwiedzić, gdy dasz na tacę we wszystkich pięciu miejskich Świątyniach (i ofiary te będą przyjęte). W tym sektorze leży Fortress Of Fear.

Fortress Of Fear
Znajduje się tu 16 dźwigni, które sterują barierami w centralnym pokoju. Barier jest osiem – do każdej są dwie dźwignie – jedna je włącza, druga wyłącza; wtedy w miejsce bariery pojawia się posąg. Jeśli ustawisz posągi tylko w narożach kwadratu, to w centrum pojawią się wrota, które przeniosą cię do pomieszczenia, w którym znajduje się Król Mumii. W tym pomieszczeniu znajduje się Hologram Sequence Card 001.



Sexowna fontanna z wytryskiem, PC



B3
Znajdują się tu dwa groby, po rozwiązaniu zagadek (DARKNESS i SECRET) ich mieszkańcy podadzą ci ważne informacje. Wiry na morzu wyrzucą cię na brzeg. U Kapitana Squiba można kupić przejazd do Swamp Town. W tym sektorze znajduje się Dark Warrior Keep oraz Cathedral Of Carnage.

Dark Warrior Keep
Jest tu jedno pomieszczenie, do którego trzeba dostać się Teleportem. Po podaniu numeru (314) statua otworzy przejście do pomieszczenia, w którym znajduje się Hologram Sequence Card 003.

Cathedral Of Caraage
Aby usunąć pole chroniące Kule Władzy, należy ustawić czaszki w pomieszczeniu THE LOCK. Kolejno powinny one patrzeć na Południe, Wschód, Północ, Zachód, Północ. Następnie czaszce w pomieszczeniu THE KEY podać hasło WEEDS – dostaniesz Hologram Sequence Card 004. Na koniec musisz wypić puchary w THE CUP!!! Po powrocie czaszka pyta o hasło (JVC) i usuwa pole. W ostatnim pomieszczeniu znajdują się dwa puchary, które warto wypić.

B4
Znajduje się tu miasto Wildabar, Zamek Blood Reign oraz Arachnoid Cavern.

Wildabar – dla Lnsterka FREEMAN
Możesz nauczyć się Nawigacji oraz zostać Znawcą Ciała i Mistrzem Ręki. Brat Gamma podaje dalszy ciąg opowieści i wysyła cię do Brata Delty. W podziemiach lepiej nie ruszać dźwigni – otwierają zapadnie.

Znajduje się tu dwójka uwięzionych bohaterów, których można wynająć po uwolnieniu ich. Brat Delta podaje dalszą część historii, ale niestety wskutek błędu w programie (!) nie wysyła wiadomości do Brata Zety.

Zamek Blood Reign
Mieszka tu Król Neutralności, można też oddać odnalezione Ancient Artifact Of Neutrality. Hasło do skrzyń brzmi NORTIC, a do podziemi OGRE. W tych ostatnich znajduje się dwójka bohaterów, która po uwolnieniu wraca do Swamp Town i tam można ich wynająć. Są tu trzy pomieszczenia, do których można dostać się tylko Teleportem.

Arachnoid Cavern
Mieszka tu dziewięciu Lordów. Po rozwiązaniu ich zagadki (20301) będzie można naładować kryształy. Od Lordów można uzyskać tytuł Mistrza Modlitw, Prestidigitatora i Lingwisty. Znajdują się tu dwa Klucze – Niebieski i Żółty. Uderzenia w gongi przywołują robactwo z ich nor.

C2
Na wyspie ognia znajduje się Piramida. W wirach można znaleźć przydatne przedmioty.

Piramida
Hasło do czaszek brzmi CREATORS. Puchary mają wspaniałe działanie, a w jednym znajduje się Interspacial Transport Box. Drzwi za barierą prowadzą do Main Control Sector (opis na samym końcu), ale trzeba mieć Blue Priority Pass Card.

C3
W wirach znajdują się różne przedmioty.

C4
Skarby będą prawdziwe tylko pierwszego dnia tygodnia. Znajduje się tu Zamek Greywind – jest w nim uwięziony duch Czarownika Greywinda, którego musisz uwolnić. W zamku jest pięć komnat o dostępie tylko Teleportem oraz trzy magiczne trony działające tylko w dniu ślubu maga (50). Kod do podziemi to CIRCLE. By uwolnić maga, trzeba przewrócić trzy klepsydry i uderzyć w gong – pojawi się czwarta. Znowu przewrócić wszystkie i uderzyć w gong. Teraz możesz udać się do maga, będzie on wolny, ale przed odejściem poda ci pół kodu do komputera pokładowego statku kosmicznego. Uwaga!!! Nie brać złota w podziemiach – jest ono iluzją, a przy okazji stracisz swoje własne.

D1
Znajduje się tu Cursed Cold Cavern. Można w niej znaleźć Czarny Klucz oraz usłyszeć od posągów ciekawe informacje (TOMORROW, ICICLE, ECHO, CHAIN).

D2
Wir przenosi cię na Arenę. Poza tym można tu spotkać piratów. Jeśli masz Precisious Pearl Of Youth And Beauty to nic ci nie grozi, ale w przeciwnym wypadku stracisz całe złoto i kamienie szlachetne. Nasze spotkanie zawsze kończy się powrotem do Swamp Town.

D3
W wirach znajdują się przydatne przedmioty. Na wyspie ognia znajduje się Blistering Heights. W tym mieście są posągi, które uodporniają cię przeciw żywiołom. Członkostwo w Gildii dostaje się za darmo, ale tylko czarodzieje mogą się o nie ubiegać.

B4
Skarby są prawdziwe tylko pierwszego dnia tygodnia. Na południu znajduje się samotna wysepka. To na niej ukryte są Muszle, portal otwiera się 99 dnia. Jest tu także Zamek Blackwind, w którym uwięziony jest duch drugiego maga. By go uwolnić, trzeba odwiedzić podziemia (hasło TEN) i spełnić żądania trzech posągów. Wtedy czarodziej będzie wolny, a przed odejściem poda ci drugą połowę kodu do komputera pokładowego. Są tu też dwa magiczne trony działające w dniu ślubu maga (60) oraz jedno pomieszczenie, do którego dostać się można tylko za pomocą Teleportu. Poza tym jest fontanna, która za 2,000,000 uczy wszystkich zaklęć (tylko daną osobę).

E1
Znajduje się tu Zamek Dragontooth. Mieszka w nim Władca Zła, można tu zwrócić odnalezione Ancient Artifact Of Evil. Są tu dwa pomieszczenia do których dostać się można tylko Teleportem. Numer do skrzyń 11, a do podziemi 20000.

E2
Mieszka tu Księżniczka Trueberry. Aby uwolnić ją od zaklęcia trzeba wziąć Muszlę, zanieść ją do Athey i wysłuchać jej śpiewu. Teraz należy wrócić do księżniczki i przedstawić jej zakochanych bohaterów. Uwolniona Księżniczka da ci relikwię do Ołtarza Złotego Jednorożca.

Skarbu w chatce można dotknąć dopiero po uwolnieniu Księżniczki i wysłuchaniu ołtarza w B2. Warto odnaleźć mędrca i wysłuchać jego opowieści. Jest tu też miasto Swamp Town – Lusterko zna je jako DOOMED. Kod do jednego z posągów to MIRROR, a członkostwo do Gildii nabywa się w podziemiach.



Podwawelski przed otruciem „Siarą", PC



E4
Znajduje się tu studnia, która przenosi cię z powrotem do A4 (5, 4) oraz The Magic Cavern, w której można znaleźć Złoty Klucz.

F1
Znajduje się tu Dragon Cavern, są w niej trzy pomieszczenia, do których dostęp jest tylko za pomocą Teleportu (wskazówki są na ścianach).

W Piramidzie nie należy dotykać kryształów znajdujących się za drzwiami – zamykają cię w pozaprzestrzeni na 7 lat (starzejesz się naturalnie i nie można się odmłodzić!). Te za barierą podają ważne informacje. Jest tu tuba, która przenosi cię do Piramidy w F2 (kod PRIMARY).

F2
Jest tu Tomb Of Terror oraz Piramida. W Tomb Of Terror można znaleźć Hologram Sequence Card 005. Na tronach mogą siadać tylko bohaterowie posiadający tytuł Ultimate Adventurer – uzyskują wtedy +20 Poziomów, ale ich Cechy (Siła itp.) spadają do 3.

W Piramidzie należy dotknąć górnych kryształów za drzwiami (6, 3) – przenoszą do pomieszczeń powyżej. Następnie dotknij znajdującego się tam kryształu – ten przenosi cię do pomieszczenia z dwoma tubami. Te z kolei przenoszą do pomieszczenia z tubami prowadzącymi do Fountain Head oraz z powrotem do Piramidy w F2. Poza tym jest tu tuba do Piramidy w F1 (kod SUBLEVEL) oraz w F4 (kod WARP).

F3
Jest tu Maze From Hell. Można też znaleźć Hologram Sequence Card 006. Po wypiciu z fontanny otrzymujesz tytuł Ultimate Adventurer.

F4
Znajduje się tu Piramida. Nie należy dotykać kryształów za drzwiami, gdyż postarzają cię. Te za barierą podają informacje. Tuba przenosi do Piramidy w F2 (kod PRIMARY).

Main Control Sector
Wchodzisz tu przez drzwi w Piramidzie w C2. Po zobaczeniu walczących możesz od razu pójść w dół i wejść do tuby – prowadzi do centralnego pomieszczenia sterującego. Możesz także zbadać całe pomieszczenie, ale czeka cię ciężka walka. Co jest w sterówce, pozostawiam do zbadania czytelnikom.

C(w)alineczka

NWC'91
1 MB AMIGA
PC VGA, SB
PC 3 AMIGA 8
ROLE-PLAYING
75% 75% 85%





MAD DOG Mc CREE

MAD DOG został przeniesiony na komputery domowe oraz konsole z jednej z najpopularniejszych w Ameryce gier automatowych. Wersja PeCetowa została wydana na dysku CD-ROM i zajmuje t15 MB, ale nie było to przeszkodą dla wielu zapaleńców, którzy poświęcili na nią znaczne przestrzenie swoich twardych dysków (spakowany zajmuje 67 dyskietek).

MAD DOG w sensie dosłownym przypomina film, bowiem cała grafika powstała w wyniku digitalizacji zapisów video, w których aktorzy odgrywali wszystkie możliwe scenki z akcji gry – padanie trupów, wybuchy, udane i nieudane ucieczki, pojedynki itp. Dźwięk również jest przeniesiony z nagrania i dopasowany do rozgrywającej się akcji – w tle muzyka, oprócz tego wystrzały, krzyki, rozmowy.

Miasteczko zostało opanowane przez bandę rabusia Mc Cree, zwanego Wściekłym Psem. Sześćdziesięciopięcioosobowe społeczeństwo poprosiło cię, przyjezdnego kowboja, o uwolnienie ich spod jarzma Mad Doga. Ruszasz do akcji z wyciągniętym rewolwerem. Miasteczko ma cztery lokacje – saloon, posterunek szeryfa, stajnię i bank. Wściekły Pies umknie przed twym pościgiem do swej kryjówki, ale za miasteczkiem będziesz musiał najpierw uratować staruszka odstrzeliwując lont oraz uratować przed wybuchem starą kopalnię. Zapamiętaj trasę wiodącą do kryjówki z miejsca, w którym znajdziesz mapę. Potem, kierując się drogowskazami, będziesz wybierał kierunek marszu; zboczenie ze szlaku spowoduje, że wpadniesz w pułapkę.

Dotrzesz do samotnego domku, z którego będziesz musiał wypłoszyć czterech zbirów i nie trafić grubego przedsiębiorcy. W pościgu za Mad Dogiem wrócisz do miasteczka i po wykończeniu jego obstawy zmierzysz się z nim w śmiertelnym pojedynku. Strzelaj dwa razy w głowę.

John Zabiyaka



Albo ty, albo oni!, PC



Konie, panienki i woda ognista, PC



On wyprawia na tamten świat, PC



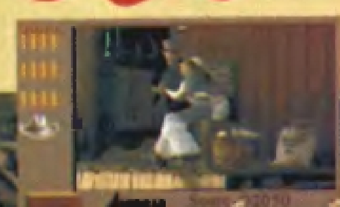
Mad Dog Mc Cree, PC

AMERICAN LASER GAMES'93

PC VGA, SB CD-ROM — PC CD — PC 67

STRZELANINA

SUPER 100% Grafika — SUPER 100% Dźwięk — SUPER 100% Miodność









Zarośnięty Larry i niewinny Freddy, PC

FREDDY PHARKAS był pierwszą grą SIERRY, w której wprowadzono skalowanie postaci oraz kursory ikon z „gorącym punktem", czyli zaznaczoną czerwoną kropką, by móc precyzyjnie trafić w obiekt.

FREDDY to dowcip starego zgrywusa Ala Lowe. Po trosze parodia westernów, po trosze paszkwil na współczesną Amerykę. Al, twórca serii LARRY-ch, umiejscowił akcję w Coarsegold a bohatera za kontuarem miejscowej apteki. Freddy jest więc pigularzem, ale mało kto wie, że jeszcze przed kilku laty był rozrabiaką i niezłym ladaco. Gra jest świetna pod warunkiem, że czyta się wszystkie teksty i nie przejmuje ciągłymi amerykańskimi dowcipami.

AKT 1

czyli wymarzone miejsce na Ziemi

Jesteś pigularzem? Bardzo proszę, oto twój pierwszy klient. Gdy tylko znajdziesz się za ladą, przybędzie piękna Penelopa Primm z receptą. Udaj się na zaplecze i sporządź potrzebny lek korzystając z podręcznego laboratorium. Musisz poznać zastosowanie wszystkich naczyń – jest tu menzurka, zlewka, palnik, probówki, moździerz i przyrząd do wyciskania tabletek. Na półkach masz odczynniki, buteleczki, pudełka, korki itp.

Podnieś menzurkę (GRADUATED CYLINDER), ustaw ją na stole i wlej 40 ml Pepticlymacine Tetrazole. Zestaw z półki buteleczkę (MEDICINE BOTTLE) i przelej doń zawartość menzurki. Butelkę zatkaj korkiem i możesz wręczyć ją Penelopie.

Twój następny klient to nadobna Helen Black. Zestaw na stół menzurkę i zlewkę (BEAKER). Wlej 15 ml Bismuth Enterosalicyline do menzurki, a następnie odważ na wadze 30 g Phenodol Oxytriglychlorate i wsyp do zlewki. Wlej też zawartość menzurki i wymieszaj szklaną pałeczką (GLASS ROD). Teraz przełóż zawartość zlewki do pigularki i wyprodukuj 21 tabletek (7 porcji), wsypując je za każdym razem do buteleczki (PILL BOTTLE). Na koniec możesz ją zakorkować i oddać pani Black.

Kolejnym klientem będzie Madame Ovaree. Jej recepta jest nieczytelna, bo stary pijus Doc nabazgrał ją patrząc przez dno pustej szklanki. Musisz wyskoczyć na chwilę do baru i zabrać szklankę ze stolika pijaczyny, by móc przystąpić do robienia lekarstwa.

Odważ na wadze 15 g kryształków Bimethyloquinolone i przesyp je do moździerza. Wsyp też odważone 15 g Metyraphosphate i ubij tłuczkiem na proszek. Teraz zestaw pudełeczko (PRESCRIPTION BOX) i papierki (MEDICINE PAPERS). Odmierz łopatką (SPATULA) porcje po 5 g i zawinięte w papier ułóż w pudełeczku. Lekarstwo gotowe.

Na koniec odwiedzi cię jeszcze Smithie, któremu musisz dać z półki Preparat G. W ten sposób ludność Coarsegold dozna uśmierzenia swych chorobowych bóli, a ty będziesz mógł zająć się jeszcze bardziej odpowiedzialnymi sprawami.

SIERRA'93

PC VGA, SB — PC 8

PRZYGODOWA

90% Grafika — 95% Dźwięk — 90% Miodność

AKT 2

czyli sprawy się komplikują

Na początku uważnie wysłuchaj Willego, który przedstawi ci najważniejsze bolączki trapiące miasteczko. Pierwsza sprawa to hmm... pierdzące konie, które dokumentnie zatruwają powietrze. Przede wszystkim potrzebujesz maskę przeciwgazową, którą musisz domowym sposobem sprokurować na bazie puszki po fasoli z kawiarni. Podziuraw ją szpikulcem do lodu i nasyp do środka trochę węgla ze sklepu Smithiego. Ze ściany weź rzemień i przywiąż go do puszki – masz świetną maskę!

Teraz zmierzysz się ze smrodliwą plagą, ale najpierw musisz poznać jej naturę. Zaopatrz się w papierową torbę w sklepie i zaczaj się przy stajni; gdy koń podniesie ogon, podbiegnij i złap do torby próbkę trucizny. Zabierz jeszcze eliksir z okna, które znajduje się na tyłach kawiarni i możesz udać się do apteki w celu odbycia poważnych badań laboratoryjnych.

Nalej próbkę eliksiru do palnika i podpal zapałkami. Obejrzyj płomień przez spektroskop, a następnie umieść w płomieniu próbkę końskiego piardu. Teraz czas na sporządzenie Deflatulizera. Odważ na wadze 40 g Sodium Bicarbonate i przesyp do zlewki. Odmierz menzurką 15 ml Furachlordone i wlej do zlewki. Dopełnij wodą do 100 ml objętości, a następnie wsyp odważone 5 g Magnesium Sulfate. Wymieszaj całość pałeczką i przelej do buteleczki, którą dobrze zakorkuj. Teraz wystarczy wlać zawartość buteleczki do wody, którą piją szkapy, żeby uwolnić Coarsegold od śmierci przez zaczadzenie.

Jak nie urok to przemarsz wojsk, jak mawiają na Południu. Następna plaga to pędzące ślimaki, które niechybnie zadepczą miasto, jeśli nie skierujesz ich obwodnicą. Kup w barze kilku pak piwa, a jako otwieracz wykorzystaj klucz zabrany z drzwi kościoła. Teraz możesz pogalopować w kie-



FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST

runku zachodnim przez stary most. Otwórz butelkę i rozlej piwo na ścieżkę, a zwabione stado ślimaków skręci i powpada ze zbocza do rzeki. Tylko sępy będą miały uciechę.

Po chwili ujrzysz jeszcze biedaka Srini uwięzionego na kopcu krwiożerczych mrówek. Możesz posłużyć się drabiną zabraną spod szkoły, by go uwolnić i w ten sposób zyskać przyjaciela na śmierć i życie.

Jak nie urok to sraczka, jak mawiają na Wschodzie. Okaże się, że woda w mieście jest czymś zarażona i powoduje biegunkę. Udaj się do laboratorium, gdzie musisz wyprodukować odtrutkę. Odmierz menzurką 25 ml Bismuth Subsalicylate i przelej do probówki. Odmierz też 5 ml Orphenamethihydride i wlej do probówki. Zapal palnik i doprowadź mieszaninę do wrzenia. Możesz ją potem przelać do buteleczki i zakorkować.

Sporządzony roztwór posłuży ci do oczyszczenia miejskich zapasów wody w wielkim zbiorniku. Najpierw zaopatrz się w linę i drabinę w sklepie. Drabinę postaw przy zbiorniku i wejdź na rusztowanie. Wciągnij ją i przystaw do zbiornika. Z liny spleć lasso i zarzuć je na szczyt zbiornika, wlażąc uprzednio na drabinę. Otwórz właz w dachu zbiornika i wlej doń uzdrawiającą substancję.

Następny kataklizm to pożar biura sąsiadującego z apteką! Ugasić go może tylko worek palonej sody, umiejętnie wystrzelony z dziecięcej huśtawki. Worek znajdziesz przy drzwiach apteki – umieść go na prawej części huśtawki, a sam podskocz trzy razy na lewej części i wskocz na dach szkoły. Skacząc z dachu na huśtawkę wystrzelisz worek prosto w płomienie.

Dla uspokojenia nerwów przejdź się w kierunku domu publicznego, na południe miasteczka. Podsłuchaj bankiera namawiającego się z szeryfem, potem wejdź do środka i podnieś pocztówki. Porozmawiaj z każdą z panienek, a na końcu z samą Madame Ovaree, która przekaże ci mrożące krew w żyłach ostrzeżenie.

AKT 3

czyli palba i nerwówka

Obudzisz się we własnym łóżku. Najpierw otwórz szafkę nocną i zabierz klucz do biurka. Otwórz biurko na dole i wyciągnij z niego list, którzy przeczytaj. Więc to tak... Udaj się na cmentarz i podnieś łopatę. Znajdź grób Philipa Gravesa i rozkop go łopatą. Pod ziemią znajdziesz klucz do bankowego sejfu depozytowego. Miłosiernie zasyp grób z powrotem i udaj się do banku. Tam pokaż klucz bankierowi i wyjmij z sejfu potrzebne ci rekwizyty: apaszkę (NECKERCHIEF) i rewolwery.

Potrzebujesz trochę amunicji. Poratuje cię spragniony szeryf, jeśli przyniesiesz filiżankę kawy z kawiami Mom. Potrzebujesz jeszcze wyczyścić nieużywaną długo broń. Tu znów zadziała niedoceniony szeryf, jeśli poczęstujesz go szarlotką. Weź z traktu pozostawiony przez konie śmierdzący upominek i rzuć go na podłogę w kawiarni. Kucharz opuści miejsce pracy, a ty szybko pobiegnij naokoło i ukradnij z okna szarlotkę. Po wymianie jej u szeryfa i po wyczyszczeniu broni możesz udać się na trening strzelecki.

Pójdź na tyły miasteczka i rozstaw na słupkach puste butelki. Z pomocą przyjaciela Srini możesz potrenować strzelanie, aż wrócisz do dawnej wprawy. Potem zaopatrz się w strój rewolwerowca ze swojej skrzyni w sypialni. Zabierz z szuflady biurka kwit na buty i odbierz je od golibrody. Aby skompletować przebranie, musisz jeszcze wytopić srebrne ucho w miejsce odstrzelonego przed laty w potyczce.

Zabierz ze ściany apteki srebrny medalion. Wręcz go Willemu, który wyjaśni ci procedurę. Weź z kościoła stearynę ze świec i wróć do sklepu i wymodeluj nożem Willego stearynowe ucho. Obiep je gliną z grobu starego Gravesa, a następnie wytop stearynę w płomieniu palnika w laboratorium. Otrzymasz glinianą formę ucha. Następnie stop medalion w tyglu (CRUCIBLE) i napełnij płynnym srebrem formę. Gdy srebro zastygnie, będziesz mógł wyciągnąć z formy srebrne ucho. Załóż cały ten rynsztunek (ubranie, apaszkę, ucho i buty) i jesteś gotowy! Nikt cię nie rozpozna.

AKT 4

czyli karty na stół!

Dowiesz się wszystkiego od spacerującego po mieście ChesterFielda. Udaj się do baru i przyjrzyj się grającym w karty. Gdy oszukujący Aces wysunie spod stołu trzecią rękę, szybko złap ją i przewróć stolik. Żeby trafić oszusta, musisz tak strzelić w reling nad barem, żeby kula odbiła się i zestrzeliła żyrandol, który spadnie na Acesa. Nie wychodź frontowymi drzwiami bo tam czekają rewolwerowcy, tylko wymknij się tylnym wyjściem i pobiegnij do golibrody. Za pocztówki da ci on pojemnik gazu rozśmieszającego. Wchodząc po schodach od tyłu hotelu ustaw na barierce pojemniki i okrężną drogą dostań się w okolice domu publicznego. Gdy wejdziesz do altanki, przez gałęzie ujrzysz w oddali swój pojemnik! Strzel dobrze celując, a rewolwerowcy będą pokładać się ze śmiechu.

Twoje następne zajęcia też będą typu strzeleckiego – najpierw prościutka strzelnica, a potem pojedynek z Kenny Dzieciakiem w piachu traktu. Strzel, gdy tylko wyciągnie broń. Nie unikniesz niestety trafienia w drugie ucho. Zatamuj krwotok apaszką i powlecz się do szkoły by rozmówić się z Penelopą. Zdrajczyni w końcu wyciągnie broń; będziesz mógł odbić kulę uczniowską tabliczką wziętą z ławki. Ale i to niewiele da, bo zostaniesz związany i zostawiony w piwnicy szkoły, która płonie! Podskakuj razem z krzesłem aż się przewrócisz, a potem naostrz ucho o kamienną podłogę. Ostrzem przetnij liny i uciekaj po schodach. Na górze już będzie czekać uzbrojona Penelopa. Porwij szpadę ze ściany i walcz, mimo że to kobieta. Gdy tylko upadnie, wbiegnie Kenny Dzieciak i będzie trzymał cię w szachu, ale nie trać zimnej krwi. Przystaw szpadę Penelopie do gardła i ciśnij uchem w rzezimieszka. Niezły rzut!

Tak oto uratowałeś miasteczko Coarsegold przed spiętrzeniem przeciwności losu, by za kilkaset lat mogła tu powstać firma SIERRA ON-LINE.

Martinez





Przegląd mięśniaków, PC



Najgłośniejsza gra automatowa ostatnich miesięcy. Wycofana z salonów w USA za zbyt brutalne sceny i zastąpiona złagodzoną wersją. W Warszawie dotąd dostępna w niewielu salonach gier automatowych, od niedawna też na Amidze i PC.

MORTAL KOMBAT

MORTAL KOMBAT

Digitalizowane postacie – siedmiu wojowników walczących przed trybunałem Nieśmiertelnych w turnieju, w którym główną nagrodą jest pozostanie przy życiu. Największy przeciwnik to niepokonany od tysięcy lat czteroręki Goro.

Cztery podstawowe uderzenia: High Punch, High Kick, Low Punch, Low Kick oraz Blok jako piąty. Wraz z czterema kierunkami daje to kilkanaście ciosów, w tym kilka specyficznych dla każdej postaci. Walczy się do dwóch wygranych rund, po których przeciwnika wykańcza się raz na zawsze. Albo humanitarnie – pięścią, albo stosując FATALITY – każdy lubi inaczej, ale zawsze krwawo.

Kolorowe scenerie ukrytej wyspy Shang Tsung. Fontanny krwi obficie zraszającej klepisko. Urwane z kręgosłupem głowy, wyrwane pulsujące serca. Elektryczne wyładowania wokół stóp wojownika. Umięśniony Amerykanin. Grubo okutany Arab. Szczupła, śmiercionośna Sonya.

STREET FIGHTER 2 zmarł.

John Zabiyaka

P.S. Plotki mówią już o MORTAL KOMBAT 2: następnych siedmiu wojowników, nowe ciosy, przepostaciowanie walczących.

P.S. 2. W następnym numerze SS znajdziecie garnitur ciosów wszystkich postaci MK. Jest na co czekać!

PROBE'93

1MB AMIGA
PC VGA, SB

SYMULATOR

100% 90% 100% SUPER

Grafika Dźwięk Możliwość

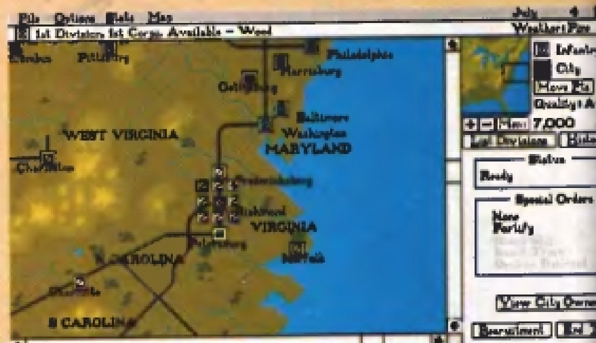


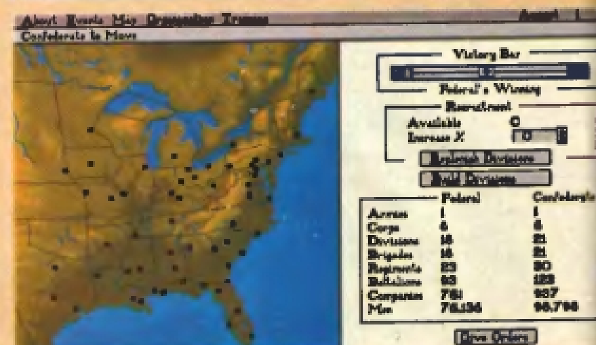
Cham dokopał kobiecie, PC



Dwie baby – z USA i Sudanu, PC







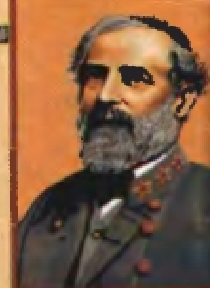




12 kwietnia 1861 r. o świcie padł pierwszy strzał na Fort Sumter. Oddał go jeden z najstarszych zapalonych secesjonistów, 75-letni Edmund Ruffin z Wirginii. W ten niedzielny poranek zaczęła się wojna secesyjna.

Przez pięć lat ważyły się losy Konfederacji. Dziesiątki bitew, tysiące zabitych i rannych kosztowała walka Lincolna o utrzymanie w jedności Stanów Zjednoczonych. Oderwanie się stanów południowych nie miało szans powodzenia. Słabość służb tyłowych i zbytnia samodzielność poszczególnych gubernatorów doprowadziły do rozproszenia środków materialnych wojennej machiny secesjonistów. Przygniatająca przewaga gospodarcza, dobrze rozwiązane zagadnienia logistyczne (początki słynnej dziś przesady w zaopatrywaniu wojsk), niezły wbrew pozorom materiał ludzki, pozwoliły Unii na przetrwanie trudnego okresu w początkach wojny i zadanie miażdżących ciosów w latach 1863-1865.

Dzięki grze BLUE&GRAY masz możliwość stać się albo prezydentem Abrahamem Lincolnem, albo prezydentem Jeffersonem Davisem. W pierwszym przypadku do twojej dyspozycji będzie cała potęga ekonomiczna Północy, oddziały kolejowe, niezliczone okręty i trochę Murzynów. W drugim przypadku, mimo straszli-



THE BLUE & THE GRAY

wych tendencji odśrodkowych w twoim państwie, będziesz posiadał niezbyt liczną, ale za to bardzo waleczną armię, która z łatwością sproszkuje każdego przeciwnika. W obu przypadkach masz szansę na zwycięstwo, jeśli tylko posłuchasz kilku rad i wykażesz się odrobiną cierpliwości. Gra nie należy do tych, które można przewalić w jedno popołudnie, ale dwa wieczory w zupełności wystarczą.

DZIAŁANIA STRATEGICZNE

Celem gry jest pokonanie przeciwnika poprzez zajmowanie jego miast i niszczenie oddziałów wojskowych. W skali strategicznej podstawową jednostką jest dywizja licząca od 500 (w kawalerii) i 1000 (w piechocie) do kilkunastu tysięcy ludzi. Poszczególne dywizje można grupować w armie o historycznych lub dowolnie wymyślonych nazwach.

Gra rozgrywa się w turach odpowiadających 7 dniom czasu rzeczywistego. Oprócz rozgrywania kampanii na mapie strategicznej, można rozgrywać poszczególne bitwy na oddzielnej mapie według odrębnych zasad. Podstawową planszą rozgrywki jest jednak mapa Stanów Zjednoczonych. Zaznaczono na niej miasta, linie kolejowe, rzeki i pokrycie terenu (lasy i wzgórza).

Rozpoczynając grę musisz wybrać scenariusz. Masz do dyspozycji scenariusz standardowy (komputer gra tu bardziej ofensywnie, jest to o tyle ważne, że możesz grać tylko z komputerem) lub scenariusz historyczny.

Główne MENU umożliwia zapisanie gry (SAVE), odtwarzanie zapisanej rozgrywki (LOAD), rozpoczęcie całej zabawy od nowa (RESTART GAME), zmianę szybkości przesuwu mapy (MAP SCROLL), zmianę tempa gry (GAME SPEED), uszczegółowienie elementów terenu pola bitwy (DISPLAY DETAIL), uczynienie jednostek nieprzyjaciela niewidocznymi (FOG OF WAR), włączenie dźwięku (TUNES) i odgłosów walki (SOUND FX). Można także wybierając opcję MAP, wyświetlać na mapie nazwy miast, stanów i określać do kogo należy dane miasto, jeśli nie pamiętasz czy już je zająłeś, czy nie. Oprócz tego obok mapy znajdziesz informacje o pogodzie, aktualnie wskazanej jednostce, a jeśli wojna już trochę trwa, w haśle HISTORY odnajdziesz spis przeprowadzonych walk z podaniem zwycięzcy i strat obu stron.

Na mapie strategicznej jednostki przesuwasz w sposób następujący. Piechota posiadająca 4 punkty ruchu może przejść w jednej turze najwyżej dwa pola. Podobnie jest z artylerią. Jedynie kawaleria posiadająca 8 punktów ruchu nadaje się do szybkich rajdów i jej marsz jest najbardziej efektywny. Oczywiście jak na drugą połowę XIX wieku przystało, dysponujesz już koleją i transportem morskim oraz rzecznym. Usprawnia to poruszanie na większe odległości, chociaż załadowanie i wyładowanie jednostki trwa też pewien czas.

Walka w skali strategicznej została rozwiązana przez autora gry bardzo dziwnie. Oczywiście w bitwie uczestniczyć mogą wszystkie twoje jednostki przyległe do nieprzyjaciela, ale teren zdobyty zajmuje tylko ten oddział, który pierwszy zaatakował. Prowadzi to do niepotrzebnie długich walk o jeden głupi punkt na mapie.

Jako, że starcia w BLUE&GRAY bywają bardzo krwawe, w pierwszym tygodniu każdego miesiąca otrzymujesz posiłki (Unia – 51150 ludzi, Konfederacja – 21070 ludzi). Możesz je użyć do uzupełnienia jednostek (REPLENISH DIVISIONS) lub wystawienia nowych dywizji (BUILD DIVISIONS). Nowe dywizje wystawiasz w miastach, których kolejność podawana przez komputer jest bardzo dziwna i powoduje konieczność budowy małych dywizji w drugorzędnych osadach, a budowę naprawdę dużych dywizji w newralgicznych punktach (listę miast w kolejności ustalonej w grze znajdziesz na końcu opisu). Zwróć uwagę, że nowo tworzone jednostki są słabo wyszkolone. Jeżeli chcesz podnieść ich kwalifikacje, wybierz opcję TRAINING HIGH. Ale na tak przygotowanych rekrutów poczekasz dwa miesiące. W MENU rekrutacji znajduje się opcja ORGANIZATION, która pozwala na zmianę nazw armii i nazwisk dowódców oraz opcja EVENTS, dzięki której możesz przejrzeć wszystkie notki historyczne o poszczególnych epizodach amerykańskiej wojny domowej.

Klucz do sukcesu jest bardzo prosty. Umiejętnie rozgrywaj bitwy, o czym za chwilę, gromadź siły i nie przejmuj się pierwszymi stratami. Gdy grasz Unią, nie spiesz się. Umocnij się w stolicy, Pittsburgu, Charlestonie, St. Louis i poczekaj. Czas gra na twoją korzyść. Twoje rezerwy są dwukrotnie większe od rezerw przeciwnika. Po dwóch miesiącach zaatakuj. Twoja ofensywa powinna iść w trzech kierunkach: na Teksas i New Orleans (najlepsza do tego jest kawaleria), Memphis i Nashville oraz na Richmond. Jeżeli do lutego-marca 1862 r. nie zakończysz wojny to nie wychodź z domu (ze wstydu).

Grając Konfederacją nie możesz czekać. Twoim hasłem i powołaniem jest atak. Pozajmuj jak najszybciej miasta północy od Washingtonu po Boston, reszta będzie już tylko zwykłym spacerkiem.

Gdy znudzą cię już ciągłe sukcesy, radzę wybrać z głównego MENU opcję FOG OF WAR. Ruchy nieprzyjaciela stają się niewidoczne, kawaleria wreszcie będzie mogła dokonywać swej najważniejszej funkcji – rozpoznania. Komputer ujawni jednostki przeciwnika na trzy pola od twoich dywizji. Dla wytrawnego gracza tylko ta odmiana scenariuszy BLUE&GRAY może być satysfakcjonująca, chociaż i tu trudno przegrać.

BITWA

MENU w bitwie jest podobne do MENU głównego z małymi wyjątkami. W OPTIONS istnieje możliwość zmiany umundurowania twoich żołnierzy (UNIFORMS). Jeśli lubisz pstrokaciznę i masz kolorowy monitor, zrób to koniecznie.

Opcja STATS pozwoli ci nacieszyć się stanem liczebnym obu stron w danym momencie wojny. Opcja VIEW umożliwia sprawdzenie wartości twoich żołnierzy w ataku, obronie, walce ogniowej oraz określa poziom ich morale i przynależność do grupy bojowej.

Grupa jest podstawową jednostką taktyczną w bitwie. O ile w skali strategicznej podstawowymi jednostkami operacyjnymi są dywizje to w bitwie grupa wyobraża regiment, zaś jeden żołnierz – jedną kompanię.

Obok planszy pola bitwy umieszczonych jest mnóstwo opisów i opcji. Nie przejmuj się tym. Jeżeli posiadasz dobrą mysz poradzisz sobie idąc na skróty. Jeżeli chcesz ruszyć całą swoją armię wybierz opcję ALL, wskaż któregokolwiek żołnierza i wyznacz punkt docelowy ruchu na planszy. Jeżeli nie wiesz gdzie jest przeciwnik, opcja OVERVIEW pomoże ci w odnalezieniu go.

Najczęściej będziesz jednak kierował nie całą armią lecz poszczególnymi grupami. Na początku bitwy twoja armia przypomina stłoczony prostokąt. Aby go rozplątać wskazuj na dowolnego żołnierza z danej grupy (przy aktywnej opcji GROUP) i prowadź go z dala od sił głównych. Gdy poszczególne grupy zostaną już rozdzielone, możesz je uporządkować. W trybie GROUP wskaż dowolnego żołnierza z danej grupy i przejdź do opcji FORMATION. Umożliwi ci ona określenie kierunku żołnierzy, położenia osi linii oddziału i formacji jednostki (linia, podwójna linia, tyraliera, podwójna tyraliera i czworobok). Pamiętaj przy tym o dwóch rzeczach. Każda grupa może naraz wykonać tylko jedno z dwojga – ruszyć się albo zmienić formację. Grupa rozrzucona po całej planszy otrzymawszy rozkaz utworzenia np. linii czy innej formacji automatycznie skupi się.

Tryb SINGLE najlepiej używać do artylerii i zagubionych żołnierzy. Wskazując żołnierza wydajesz rozkaz tylko jemu. Przynależność do grupy nie ma tu znaczenia.

Przy zastosowaniu się do powyższych wskazówek nie musisz sobie zawracać głowy wydawaniem rozkazów strzelania, walki na bagnety itd. Żołnierze zrobią to sami o wiele lepiej. Gdy już opanowałeś podstawowe metody działań w bitwie, czas przejść do taktyki.

Najlepsza do walki ogniowej jest piechota w linii oraz artyleria. Natomiast przy przełamaniu obrony podwójna linia piechoty lub kawalerii jest niezastąpiona. Jeśli tylko możesz, atakuj z flanki lub z kilku stron. Wrogie baterie artylerii niszcz natychmiast zdecydowanym szturmem wybranej grupy żołnierzy.

Jeżeli w bitwie uczestniczy po stronie nieprzyjaciela liczna kawaleria, podejdź do niej spokojnie piechotą w linii (?!) oraz artylerią i czekaj, aż zostanie wystrzelana. Gdyby przypadkiem zaatakowała, utwórz czworoboki. Natomiast gdy ty sam dysponujesz jedynie kawalerią, nie baw się w zabawę „grupową". W trybie ALL przejedź się kilka razy zwartą masą po piechocie wroga, aż ujrzysz pole usłane trupkami. Rola kawalerii w grze jest zupełnie wydumana i nie odpowiada prawdzie historycznej, ale nie miej z tego powodu wyrzutów sumienia.

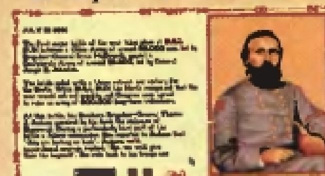
W trakcie bitwy użyteczne mogą okazać się dwie opcje: RETREAT i AUTOPLAY. RETREAT używaj zawsze gdy twoje siły są o wiele, wiele mniejsze niż siły przeciwnika. Postaraj się zadać mu jak największe straty, wykończ jakąś baterię artylerii i uciekaj. Natomiast opcja AUTOPLAY jest bardzo wygodna przy czterdziestej czwartej bitwie (gdy nie możesz już patrzeć na niebieskie i szare mundury) lub gdy masz siły większe niż nieprzyjaciel, a przy tym przewyższasz go w kawalerii. Komputer liczy wtedy straty wroga w sposób przedziwny (są ogromne w porównaniu z twoimi), ale pozwól mu na to i włącz AUTOPLAY. Uwaga: nie włączaj opcji AUTOPLAY przy swojej zerowej jednostce (ta gra zna takie sytuacje) – zawiesisz komputer.

UWAGI DODATKOWE

W swych działaniach strategicznych uwzględnij fakt, że straty w bitwie mogą być co najwyżej 50%. Nie atakuj więc 10 dywizjami jednej dywizji przeciwnika w jednej walce, ale zaatakuj go pięć razy dwiema dywizjami. Pamiętaj, że dywizja licząca mniej niż 190 ludzi znika z planszy (ROUT).

Zarówno dywizje jak i grupy w bitwie możesz łączyć w większe jednostki lub dzielić na mniejsze (TRANSFER i SPLIT). Jest to bardzo przydatne przy zajmowaniu terenu i rozpoznaniu (szczególnie przy opcji FOG OF WAR).


To oni prowadzili na rzeź, PC



KLAWISZOLOGIA

Ogólnie rzecz biorąc pierwsza litera opcji lub polecenia powoduje jej uruchomienie. Np. O – OPTION, R – RECRUIMENT, V – VIEW. Bardzo użyteczny jest klawisz F7. Dzięki niemu możesz wywołać stan liczebności piechoty, artylerii i kawalerii zgromadzonych na jednym polu. Klawisz P pozwala zobaczyć ile punktów ruchu trzeba wydać na przesunięcie danej dywizji na wybrane pole.

Berger

DODATEK

Miejsca wystawiania jednostek według kolejności proponowanej przez komputer.

UNIA	KONFEDERACJA
Kansas City	New Orleans
Jefferson City	Vicksburg
Bangor	Memphis
Chicago	Nashville
Toledo	Chattanooga
Cleveland	Atlanta
Des Moines	Petersburg
Omaha City	Richmond
St. Paul	Fredericksburg
Lansing	Charlotte
Buffalo	Norfolk
Washington	Columbia
St. Louis	Augusta
Gettysburg	Savannah
Philadelphia	Charleston
New York	Jacksonville
Boston	Mobile
Harrisburg	Pensacola
Baltimore	Montgomery
Pittsburg	Jackson
Charleston	Baton Rouge
Cincinati	Shreveport
Louisville	Little Rock
Lexington	Tallahasee
Columbus	Wilmington
	Dallas
	Houston
	Austin
	Brownsville
	Miami
	Orlando
	Bradenton
	Lake City
	Birmingham

IMPRESSIONS'93
PC SVGA, SB PC 2
STRATEGIA
90% Grafika 80% Dźwięk 90% Miodność

Nie wiem co bardziej wciąga w DARKSEED – przygodówce firmy CYBERDREAMS: fabuła, czy grafika. Jedno i drugie jest godne uwagi. Akcja jakby wyjęta z klasycznego thrillera w najlepszym tego słowa znaczeniu, grafika opracowana przez samego Hansa Ruediego Gigera – projektanta postaci i scenografii znanych filmów: „Alien" i „Dune". Muzyka też w nie najgorszym gatunku, choć słyszałam lepsze. Zapraszam do fantastycznej zabawy z dreszczykiem.

STEROWANIE

Masz do wyboru trzy rodzaje kursora: strzałka (krzyżyk) – poruszanie postacią (przejście do innego pomieszczenia), wykrzyknik (pytajnik) – informacje o przedmiotach, łapka – zabieranie (używanie) przedmiotów. Kursor przełączany jest prawym klawiszem myszy, a uaktywniany – lewym.

BÓJ SIĘ RAZEM Z NAMI

„Piękny dom w stylu wiktoriańskim w cichym miasteczku. Wymarzone miejsce dla pisarza i jego męki twórczej" – pomyślał Mike Dawson, gdy podpisywał umowę kupna swojego nowego domu. Długo szukał odpowiedniego miejsca. Wszystkie domy, które wcześniej oglądał wydały mu się nieodpowiednie do pracy nad jego najnowszą powieścią. Mike od kilku lat był jednym z najchętniej czytanych autorów powieści z dreszczykiem. Jego ostatnia książka przyniosła mu komercyjny sukces i wreszcie mógł sobie pozwolić na kupno odpowiedniej rezydencji.

Poprzedni właściciel posiadłości nawet się nie targował. Pośrednik też jakoś dziwnie się zachowywał. Wręczył klucze, życzył miłego pobytu i zniknął. Bąkał coś pod nosem o niejakim Joe Tuttle i jego kamerdynerze Johnie McKeeganie, którzy zmarli w niewyjaśnionych okolicznościach. „Może będą bohaterami mojej nowej powieści?" – odrzekł Mike. Nie wiedział, że rzeczywistość przyniesie mu dużo więcej niż tylko inspiracje do nowego horroru.

DZIEŃ PIERWSZY

Mike wstał z łóżka ze strasznym bólem głowy. Nic dziwnego. Poprzedniego dnia ciężko pracował przy przeprowadzce i doprowadzaniu domu do porządku. Do tego te nocne koszmary... Nic tak nie pomaga na ból głowy jak kilka mocnych prochów (w szafce nad umywalką Mike zawsze trzymał spory zapas tabletek z krzyżykiem) i zimny prysznic. Poczuł się jak młody bóg. Mógł dalej penetrować swoje nowe gniazdko.

Łazienka – Amiga, Biblioteka – PC

Wszedł do pokoju naprzeciw sypialni. W szafie znalazł stary płaszcz. Chyba należał do poprzednich właścicieli. Trzeba przeszukać kieszenie. Może będą tam jakieś informacje o Joe Tuttle? „Powiedz mi co czytasz, a powiem ci kim jesteś" – zagwizdał pod nosem Mike znajdując w płaszczu kartę biblioteczną z tytułem „Władca pierścieni" J.R.R. Tolkiena – na pewno w bibliotece znajdę coś ciekawego.

Niestety, książki w pomieszczeniu na parterze zaadaptowanym na bibliotekę nie zainteresowały pisarza. Na biurku natomiast leżał plan domu. Po dokładnym obejrzeniu Mike lekko popchnął prawą półkę z książkami. Otworzyło się sekretne przejście do ciemnego i wilgotnego pomieszczenia. Drabina prowadząca na górę nie wyglądała na solidną, ale ciekawość zwyciężyła. Na pierwszym piętrze Mike znalazł identyczne, wilgotne pomieszczenie, może tylko bardziej cuchnące stęchlizną. To chyba z powodu liny. Trzeba ją zabrać, w takim starym domu lina zawsze się przyda.

Zgodnie ze znalezionym planem, drzwi z pomieszczenia na górze prowadziły do sypialni. Stamtąd wszedł po drabinie na poddasze. Mike nie zważając na kilogramy kurzu dokładnie obmacał każdy zakamarek pomieszczenia. Drewniana skrzynia tarasowała wyjście na balkon. Nawet nie była taka ciężka, skoro Mike bez problemu ją przesunął. Pod nią czekała na niego niespodzianka – stary zegarek ze złoconą kopertą i do tego jeszcze na chodzie. Niestety, wieko skrzyni było zardzewiałe i nie udało mu się jej otworzyć. Inne przedmioty znalezione na strychu były bezwartościowe.

Na tarasie odetchnął świeżym powietrzem: zauważył zabudowanie wyglądające jak stara szopa. Przywiązał więc linę do kolumny i zgrabnie zsunął się po niej, po czym udał się na prawo do – jak się za moment okazało – garażu. Wewnątrz znalazł coś, co kiedyś nazywało się samochodem i z całą pewnością już nigdy nie zobaczy szosy. Ale ku miłemu zaskoczeniu Mike zauważył, że silnik jest całkiem, całkiem, a w bagażniku znajdował się łom. W schowku z prawej strony kierownicy leżały skórzane rękawiczki. Włączył radio – miejscowa rozgłośnia nadawała muzykę.

Po oględzinach wraka Mike powrócił do domu. Właśnie rozległ się gong u drzwi wejściowych (godzina 10.00). Nieznajomy posłaniec przyniósł paczkę, po czym bez żadnych wyjaśnień szybko się zmył. Mike w pierwszej chwili zawahał się „Może to nie dla mnie?". Ale na paczce jednak było jego nazwisko... Zimny pot oblał pisarza gdy zobaczył zawartość przesyłki. Ale za moment paczka zniknęła. „To było ze zmęczenia" pocieszył się Mike i wrócił na strych. Wyposażony w łom bez trudu otworzył skrzynię. Zamiast skarbów rodowych Joe Tuttle'a znalazł pamiętnik. Szkoda, że został zniszczony – ktoś wyrwał jedną kartkę. Mike podświadomie poczuł, że jego nocne koszmary, dziwna przesyłka i poranny ból głowy mają związek z informacją, która została zapisana na zniszczonej kartce pamiętnika.

Mike otrzepał marynarkę z kurzu i w tym momencie zadzwonił telefon (godzina 11.00). Miły damski głos przedstawił się jako Sue – miejscowa bibliotekarka i poprosiło zwrot karty. Korzystając z okazji Mike zamienił kilka słów z sympatyczną dziewczyną, poprosił o odłożenie jednej książki i obiecał, że jeszcze dzisiaj odwiedzi bibliotekę. Schodząc po schodach coś podkusiło go, żeby po drodze zajrzeć do salonu. Stało tam ogromne, wyszczerbione lustro z trupią czaszką na ramie. W ramę zauważył wetkniętą kartkę. Nadawca informacji gęsto tłumaczył się, że zgodnie z życzeniem Mike'a przytargał lustro ale to nie on je rozbił. „To już chyba jest obłęd" – pomyślał Mike – „Nie znam tego faceta i nie prosiłem go o lustro". Czaszka z ramy patrzyła na niego pustymi oczodołami i tajemniczo się uśmiechała... chyba niedługo odkryje swoją tajemnicę.

W drodze do miasteczka Mike zgarnął miejscową gazetę – „The Watchful Eye" z krzyczącym nagłówkiem „Nocna zbrodnia". Po plecach Mike'a przeszedł dreszcz emocji: w cichym Woodland Hills grasuje morderca, policja jest bezsilna, a na mieszkańców padł blady strach. Mike'owi przyszło do głowy, że jego następna powieść niewiele będzie miała wspólnego z wyobraźnią, że podyktuje ją życie.

Życie jednak robi miłe prezenty. Otóż w najbliższym sklepie można kupić gatunkową whisky. Humor się Mike'owi poprawił, gdy zdjął z półki ostatnią butelkę Jasia Wędrowniczka. Sklepikarz marudził trochę, że odłożył ją dla niejakiego Delberta – miejscowego prawnika. „Panie, prawnik też człowiek" – ochrypłym głosem nadawał sklepikarz – „patrz pan, już biegnie, na pewno chłopak jest w potrzebie, wkurzy się jak nie będzie miał klina." Adwokat jednakże nie okazał się ostatnim opojem, tylko całkiem kulturalnym facetem. Przedstawił się Mike'owi, podał swoją wizytówkę i umówił się z nim na następny wieczór, na godzinę 18.00. Mike odruchowo spojrzał na zdobyty na strychu zegarek, nakręcił go i pognał do biblioteki. Delbert na szczęście zadowolił się zsiadłym mleczkiem...

Uroda i wdzięk Sue przeszła najśmielsze wyobrażenia pisarza. „Nie dość, że ładna, to jeszcze inteligentna" – Mike uchwycił w locie cudny uśmiech bibliotekarki i pognał na lewo do regału „C". Gruba zielona księga zawierała... połowę wyrwanej kartki tajemniczego pamiętnika. Autor wyjawił na niej sekret wejścia do krypty Joe Tuttle'a oraz czego można się spodziewać grzebiąc w urnach rodziny Tuttle'ów. Mike wyszedł z sali z regałami, by poflirtować jeszcze z dziewczyną za biurkiem. Na podłodze zauważył wsuwkę do włosów. W pierwszej chwili chciał oddać ją Sue, ale zakłopotany wrzucił ją do kieszeni. Tym bardziej, że dziewczyna popatrzyła się na niego tajemniczo i podała do ręki książkę. Mike spojrzał na ilustrację i znów przypomniał mu się koszmar nocny.

Postanowił odetchnąć trochę i przespacerować się na cmentarz. Minął swój dom i krętą ścieżką dotarł do okazałej krypty rodziny Tuttle. Zgodnie ze wskazówką znalezioną w bibliotece otworzył wejście naciskając kolejno: lewy, górny i prawy kamień przy wrotach. Sezam stanął otworem. Trochę to barbarzyńskie plądrować cudze grobowce, ale trzeba znaleźć urnę z prochami Joego. Obsypany doczesnymi szczątkami dziadka, babci i innych członków rodu znalazł w lewym końcu dolnej półki urnę z prochami

Kuchnia, Amiga

Garaż i sypialnia, PC

ostatniego z Tuttle'ów. Szczątki kryły klucz do zegara w salonie. Wizyta na dachu grobowca nic nowego nie przyniosła. Dzięki Bogu nikt Mike'a nie zauważył. Spacerkiem wrócił do domu. Otworzył zegar: jego właścicielem okazał się John McKeegan. Otrzymał on to cudo od swojego pracodawcy w nagrodę za wieloletnią służbę. Mike postanowił odwiedzić jego grób następnego dnia. A teraz czas na spanie. Jutro będzie ekscytujący dzień.

DZIEŃ 2

Niemiłe przebudzenie po nocnych koszmarach. Pulsujący ból w skroniach przypomniał Mike'owi dziwne zdarzenia z poprzedniego dnia. „Wyobraźnia wyobraźnią, ale z prochami trzeba skończyć" obiecał sobie Mike łykając kolejną garść tabletek i włażąc pod prysznic. Pokręcił się trochę po domu. Z zadumy wyrwał go dzwonek do drzwi. Znowu o 10.00 jakiś wariat przyniósł paczkę. W środku był kawałek lustrzanego szkła pasujący do szczerby lustra w salonie. „Na szczęście dostałem lustro tylko w dwóch kawałkach" – myślał ze złością pisarz gdy nagle... Cholera, znowu jakieś zwidy. Szklana tafla zafalowała i zamiast odbijać obraz stylowego salonu pokazała przerażające wnętrze jakby z jego koszmarnych snów. Mike poczuł skurcz w żołądku, postanowił trochę się przewietrzyć. Wyszedł przed dom, udał się do garażu z nadzieją, że odrobina muzyki ukoi mu nerwy. Ale zamiast dźwięków ludowej kapeli z radia dobiegł go łagodny, acz stanowczy głos nakazujący pootwierać tajne przejścia z sypialni do gabinetu. Posłuszny tym rozkazom uczynił to i wrócił do salonu. Lustro świeciło się dziwnym blaskiem jakby zapraszało do przejścia przez nie. Mimo paraliżującego strachu Mikowi udało się poruszyć tułowiem. Wyciągnął rękę i już był po drugiej stronie lustra.

Dom z drugiej strony lustra był o wiele bardziej przerażający od jego nocnych koszmarów: zamiast schodów stos ludzkich czaszek pilnujących, aby nikt nie wszedł na górę, drzwi na zewnątrz niczym zaciśnięta gardziel dzikiego zwierza. Ale jest

jeszcze sekretne przejście, które w realnym świecie pozostało otwarte. Mike pocąc się ze strachu przeszedł do lustrzanego gabinetu, a stamtąd do ukrytej klatki schodowej. Zamiast drabiny był teleport, który wyniósł go do komnaty obok tarasu. Mike odkrył lornetkę i rzucił okiem na widok z balkonu. Zaraz, zaraz czy nie ten krajobraz był w dziwnej książce, którą pokazała mu Sue? Jest jeszcze dźwignia. Na pewno służy do otwarcia drzwi wyjściowych, tyle tylko, że jest zimna i oślizgła. Mike wyciągnął z kieszeni rękawiczki, pociągnął za wajchę i zszedł na dół. Faktycznie drzwi się rozwarły i mógł pójść na cmentarz. Brama cmentarna okazała się tu niewiekim wejściem wykutym w skale. W pierwszej komnacie na podłodze łopata. Tego Mike'owi brakowało. Zabrał łopatę i wrócił do realnego świata.

Na cmentarzu w najbardziej oddalonym zakątku odnalazł grób McKeegana i zaczął kopać. Po doznaniach z lustrzanego świata rozkopywanie grobów wydało mu się zabawą w piaskownicy. Niestety miejscowy policjant był innego zdania. Co prawda nie zabrał mu kartki znalezionej w grobie, ale wsadził do pudła na 24 godziny. Areszt był chyba jedynym spokojnym miejscem w Woodland Hills. A do tego wygodna prycza z wielką poduchą... Nagle Mike przypomniał sobie o Delbercie. Jest przecież prawnikiem, był z nim umówiony na 18.00. Przeczuwając, że nie po raz ostatni gości w miejscowym areszcie Mike schował pod poduszką wszystkie manele, które siedziały w kieszeni. Zostawił tylko piersióweczkę i wizytówkę Delberta. Blaszanym kubkiem postukał w kraty. Przyszedł strażnik. Mike wręczył mu wizytówkę Delberta: „Co jest do cholery, zanim zapuszkujesz faceta, to bądź łaskaw wyrecytować mu jego prawa! Chcę widzieć się z moim adwokatem!". Strażnik chyba się wystraszył, a może poczuł respekt widząc nazwisko jedynego prawnika w okolicy. Zamruczał coś nieparlamentarnego pod nosem i wypuścił Mike'a. „Czekaj chamie, będziesz bardziej zadowolony jak zobaczysz, że nie masz broni" – zachichotał Mike, rąbnął wiszący na ścianie rewolwer i pobiegł do domu. Pokręcił się trochę po obejściu, nakręcił zegarek i o umówionej porze z stał pod balkonem oczekując Delberta. Chciał pogadać z nim o przygodzie w areszcie, ale prawnik nie był zbyt rozmowny. Miał potężnego kaca. Rozmowa się nie kleiła. Mike poratował sąsiada łykiem whisky. Ten pomamrotał coś, rzucił swojemu psu patyk i poszedł pić dalej. Mike został w ogrodzie sam z patykiem w ręku. Po krótkim namyśle postanowił dalej zwiedzać lustrzany świat. Tym razem zobaczyć jak wygląda koszmarne miasto.

Na koszmarnej drodze do koszmarnego miasta zobaczył koszmarnego psa. Stał na koszmarnym moście i szczerzył koszmarne kły. Wbrew wszystkiemu Mike wcale się go nie wystraszył, tylko rzucił patyk w odmęty pod mostem. Pies okazał się bardziej głupi niż koszmarny: rzucił się za patykiem i zniknął – na zawsze. Mike nabrał odwagi. Sytuacja zaczęła mu się podobać. Rozochocony pierwszym powodzeniem postanowił odwiedzić posterunek, żeby zobaczyć głupią gębę policjana bez broni. Koszmarny policjant jednak okazał się facetem z ciężkim dowcipem. Zamiast pogadać o pogodzie zapakował Mike'a za kratki twierdząc, że bohaterski więzień posiedzi sobie tam kilka setek lat. No cóż, odwiedziny na komisariacie to nie był najlepszy pomysł. Bogu dzięki wszystkie rzeczy, które Mike schował pod poduszką w realnym świecie leżały na miejscu i wystarczyło dwa razy podłubać spinką w zamku celi, żeby powtórnie wystawić gliniarza do wiatru.

Na więziennym korytarzu Mike spotkał towarzysza niedoli – smutnego potwora o imieniu Sargo. W zamian za spinkę otrzymał bransoletę-niewidkę. Cichcem wymknął się z komisariatu i ciekawość pognała go do biblioteki. „Jak też wygląda koszmarna wersja Sue?" – zastanawiał się pisarz. Użył cudownej bransolety, pobiegł do biblioteki, ale zamiast przystojnej bibliotekarki znalazł komputer. Po włączeniu na ekranie pojawiła się twarz nieziemskiej istoty. Rysy twarzy do złudzenia przypominały mu Sue, tylko oczy jakby bardziej smutne. Metaliczny głos – ten sam, który przez radio ostrzegł go, aby nie zamykał ukrytego przejścia – opowiedział mu o złej mocy, która pojawi się niedługo by siać śmierć i zniszczenie. Nagle wszystko stało się jasne: Złe moce nazwane przez nieziemską istotę Prastarymi zaszczepiły w jego mózgu embrion zła. Jeżeli pozwoli mu się na narodzenie, ciemność ogarnie ziemię na zawsze. Mike musi więc wrócić do realnego świata by tam walczyć z nadprzyrodzonymi siłami i przy okazji nie dać się złapać gliniarzom, którzy czekają na niego z kajdankami.

Po skończonej projekcji Mike zabrał mikrofilm i popędził do domu – robiło się późno – gdyby zasnął w lustrzanym świecie nigdy już by się nie obudził. Musi pokonać zło: dla siebie, dla innych, dla pięknej Sue...

DARKSEED

DZIEŃ TRZECI

Mike znał już przyczyny koszmarnych snów. Zażył garstkę prochów, wziął prysznic. O dziesiątej dostał następną paczkę – trzonek od młotka. Teraz wiedział, że tajemniczy posłaniec co dzień o 10.00 przynosił mu ostrzeżenia od kobiety z koszmarnej biblioteki. Pobiegł do miasta, kupił butelkę whisky. W bibliotece obejrzał na przeglądarce mikrofilm przyniesiony z drugiej strony lustra. Znalazł tam dalsze wskazówki. Ostrożnie przemknął się do ogrodu i wszedł do domu po linie – przed wejściem czekał na niego znajomy gliniarz z kajdankami. W kuchni odkrył niedopasowaną płytkę a pod nią kluczyki do wozu. Wtedy zrozumiał, że samochód jest motorem generatora złej mocy, który w koszmarnym świecie Prastarzy zbudowali tuż koło jego domu. Trzeba go natychmiast uruchomić by generator odleciał w kosmos, a zły mózg Prastarych przestał działać.

Jedynym paliwem w zasięgu ręki Mike'a była szkocka. Z bólem serca wlał zawartość butelki do baku, przekręcił kluczyk w stacyjce i wspinając się po linie pobiegł do salonu. Gdyby wrócił do domu przez drzwi natknął by się na gliniarza i po raz trzeci – a zarazem ostatni – wylądowałby w areszcie. Teraz liczy się każda minuta. Przejście przez lustro i biegiem na koszmarny cmentarz. W ostatniej komnacie Mike wrzucił kamienną płytkę do pieca aby ją rozgrzać. Nałożył płytkę na trzonek i pobiegł do generatora. Założył rękawiczki i uruchomił dźwignię. Wybiegł na zewnątrz i... statek Obcych wystartował w przestworza. Mike postanowił jeszcze usunąć ostatnie połączenie z koszmarnym światem – wbiegł do salonu i z półobrotu rozbił młotkiem lustro. Embrion w jego mózgu usechł z żalu, a Mike udał się na długi, zasłużony odpoczynek.

O CZYM MUSISZ PAMIĘTAĆ

W DARKSEED bardzo ważna jest chronologia wydarzeń. Niewykonanie jednej czynności w w odpowiednim czasie przekreśli twoje szanse na skończenie gry. Nic się natomiast nie stanie gdy posłaniec nie zastanie cię w domu. Zostawia wtedy przesyłkę pod drzwiami. Dzwonek telefonu i gong do drzwi anonsowany jest dodatkowo przez komunikat „The phone (doorbell) is ringing", więc nie powinieneś go przeoczyć. Gazetę na chodniku znajdujesz też tylko w odpowiednim momencie. Jeżeli nie zostawisz w areszcie spinki pod poduszką – to koniec. Nie wydostaniesz się z więzienia w inny sposób. Pamiętaj również aby nie dostać się w łapy policji trzeciego dnia – dlatego z garażu do domu przechodź po linie.

Przedmioty które trudno znaleźć: zegarek leży pod skrzynią tarasującą wejście na balkon: szukaj kilka razy; spinka leży na podłodze z prawej strony biurka Sue.

Wyjmowanie przedmiotów ze skrzyni, bagażnika, dziury w podłodze, mikrofilmu z komputera: aby zabrać przedmiot kliknij najpierw kursorem „WYKRZYKNIK" – pojawi się komunikat „widzisz taki a taki przedmiot", dopiero po tym możesz go zabrać. Musisz oglądać wszystkie papiery w kieszeni.

Jeżeli nie chcesz czekać aż nadejdzie odpowiednia godzina możesz przycisnąć klawisz „T" – masz komunikat „The time passed" (Upłynął czas). Na PC w ten sposób możesz przegapić posłańca z paczką (pół biedy) i telefon od Sue (cała bieda).

Victoria

Współpraca: Herr Maniac, Zigiware

CYBERDREAMS'92

1MB AMIGA

PC VGA, SB

PC 5 AMIGA 7

PRZYGODOWA

90% 80% 95%

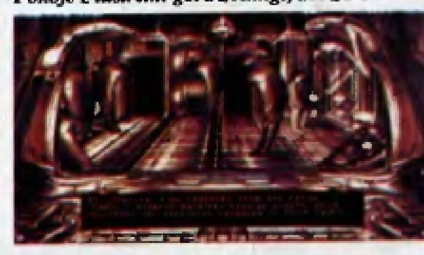


Dom i jego deliryczna wizja, PC





Pokoje z lustrem: góra z Amigi, dół z PC

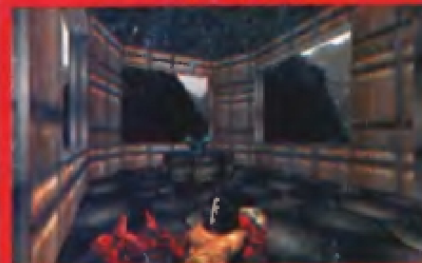




Lokalne wykopaliska, PC



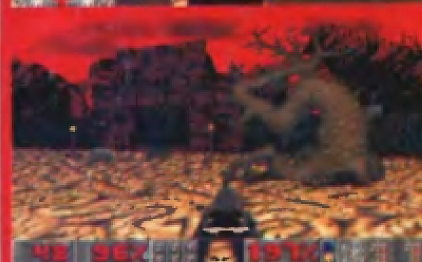


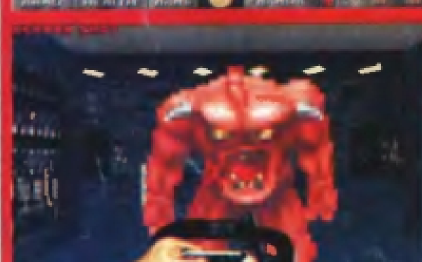




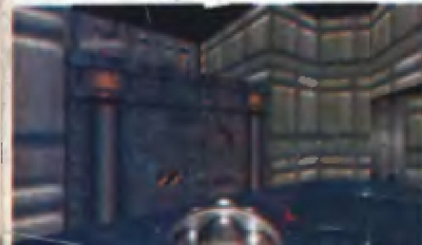








To już nie prymitywny Wolfi, to już nie Park Julajski, tu się ginie!!! PC



WOLFENSTEIN był chyba trzecią co do popularności grą, po PRINCE OF PERSIA i TETRIS. Każdy pamięta krzyki rozwalanych Niemiaszków i rozplaszczane po ścianach potwory. Później doszły nowe misje, plansze, edytory, wersje porno i wiele innych drobiazgów, które nie były w stanie przebić oryginału.

WOLFENSTEIN stał się wzorcem dla innych gier – wymienić można choćby SPEAR OF DESTINY, KEN'S LABIRYNTH, JURASSIC PARK albo TERMINATOR RAMPAGE. Firma ID SOFTWARE przycichła na jakiś czas, ale była to cisza przed burzą, gdyż nagle na zdegustowanych kiepskimi strzelaninkami graczy spadł DOOM. Pierwszy epizod jest tradycyjnie shareware, tzn. można go kupić za grosze w jednym z wielu domów zajmujących się sprzedażą tego typu oprogramowania.

IMPS – brązowe potwory miotające czerwone kule. Bardzo niebezpieczne, zabijaj w pierwszej kolejności.

DEMONS – różowe móżdżki z baaardzo dużą szczęką. Szczęką tą robią wielkie klap, po czym już nie masz ręki, nogi lub głowy.

SPECTRES – niewidzialne cienie. Bardzo groźne, szczególnie w półmroku. Atakują szybko i pewnie. Musisz mieć dużo szczęścia, by je zabić bez znacznej utraty sił.

LOST SOULS – bardzo groźne latające czaszki.

CACADEMONS – ogromne cyklopie głowy potrafiące zabić w jednym ataku.

BARONS OF HELL – baronowie piekieł. Posiadają straszliwą szatańską moc, zaś zabić ich jest bardzo trudno (pożądane rakiety).

DOOM

DOOM (zagłada) to najbardziej szałowa rąbanina, strzelanina, mordobicie itp., w skrócie rzeźnia jak się patrzy. Hektolitry efektownie lejącej się krwi, pełno trupów, a wszystko rozgrywa się w przyszłości w tajemniczych labiryntach pełnych skrytek, wind i śluz. Uzbrojenie jest naprawdę imponujące. Na początku masz tylko pistolet, lecz możesz znaleźć wiele innych oręży, które przerobią bandę plątających się palantów na krwiste befsztyki. Najfajowsza jest piła spalinowa, którą możesz bardzo sprawnie rozpłatywać przeciwników.

Zupełną nowością jest możliwość gry nawet w cztery osoby – opcja dostępna jest tylko posiadaczom sieci Novell lub inne opartej o protokół IPX. Jednak warto wkręcić się do ojca do pracy, do brata na uczelnię, czy gdzie indziej. Wykorzystując sieć można grać na dwa sposoby: pierwszy polega na wspólnym przejściu gry współdziałając, zaś drugi jest bezpardonową walką – liczysz się tylko ty i musisz wyeliminować wszelkimi sposobami pozostałych. Wrażeń ze wspólnej walki po prostu nie da się opisać.

Fabuła nie jest zbyt istotna: w przyszłości, po wielkich wojnach tylko ty jeden jesteś w stanie przywrócić ład i porządek. Na początek trafiasz na Phobos – sztucznego satelitę Marsa i musisz wykończyć wszystkich. Przed tobą kilka poziomów o wzrastającym stopniu trudności.

W labiryncie czekają na ciebie strażnicy mający tylko jedno zadanie – zdobyć twoją głowę. Jest ich wielu i stanowią różne stopnie zagrożenia.

FORMER HUMANS – człekopodobne leszcze, są oni najsłabiej uzbrojeni i opancerzeni – jeden strzał i kaplica.

FORMER HUMANS SERGEANTS – ci stoją o oczko wyżej od poprzednich. Uzbrojeni w strzelby stanowią istotne zagrożenie dla twojego zdrowia.

SPIDERDEMON – obrzydliwy pająk rządzący całym interesem.

Tak jak w WOLFIE, w ścianach ukryte są skrytki. Możesz w nich znaleźć wiele urządzeń ułatwiających życie – komputerową mapę poziomu z zaznaczonymi skrytkami, noktowizor ułatwiający walkę w ciemnościach, ubranko radiacyjne uodparniające na zieloną ciecz. Poza tym wszędzie walają się magazynki, buteleczki, apteczki, hełmy uzupełniające twoje nadwątlone siły. Przełączniki na ścianach służą do otwierania zamkniętych przejść, opuszczania niektórych ścian, uruchamiania wind. Przełączaj je wszystkie.

Bardzo użyteczna jest mapa. Oprócz tego, że oferuje zwykle udogodnienia jakie daje mapa, możesz na niej zaznaczać różne miejsca ułatwiające orientację.

Pełno jest też beczek z wybuchowymi substancjami, które możesz wykorzystać do spalenia innych na odległość. Jednak uważaj, żeby kto inny nie wpadł na taki sam pomysł.

Gra jest niesamowicie płynna i dynamiczna, grafika zarówno pomieszczeń jak i potworów stoi na najwyższym poziomie, zaś efekty trafień... makabryczne. Dźwięk oczywiście też jest super. Programiści pomyśleli o wszystkich drobnych elementach (kołysanie się broni podczas biegu, sapanie zmęczonego człowieka, odrzut po wystrzale), które składają się na genialną całość. Do tego masa informacji u dołu ekranu: wskaźnik twojego zdrowia (HEALTH) i zbroi (ARMOUR), zapas amunicji, stan twoich tobołków, a w momencie odbierania salwy przeciwnika, głowa patrzy w jego stronę.

Wieczorkiem, w półmroku, z cichutko grającym SoundBlasterem, będąc sam w domu, można się tak wczuć, że aż strach.

KaYteck

P.S. Polecam TIpsy w bieżącym KGB – życie stanie się prostsze.



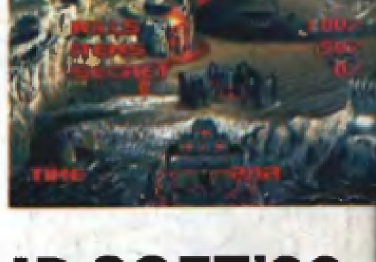












ID SOFT'93

PC VGA, SB PC 4

STRZELANINA

100% SUPER Grafika | 100% SUPER Dźwięk | 100% SUPER Miodność